1990年12月7日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）
第5巻第22・23号通巻104号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

スーパーファミコン新作徹底紹介
スーパーマリオワールド
ファイナルファイト

1990・11・16&12・7　490YEN税込
VOL.22・23



特集／スーパーファミコンが創る新しいゲーム!!

ポピュラス～夢に見られた世界

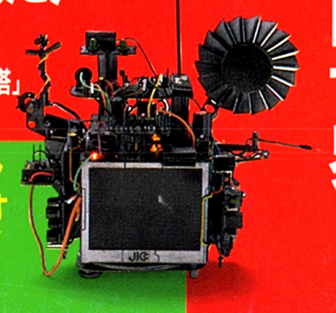
ファイナルファイト～華麗なる格闘世界

特別企画
HELLO! HIPPONさよなら必勝本!!
激論▼TVゲームの過去と未来を語る!!
アンケート特集▼TVゲームの明日はどっちだ!?

●HOT GAME SCANNER
三国志II／ワギャンランド2／パロディウスだ!

●好評連載中!!
■小説ウィザードリィII「風よ。龍に届いているか」■コミック版ウィザードリィ・第2部「鳳凰の塔」
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ／ゲームボーイクラブ／ウィザードリィ友の会

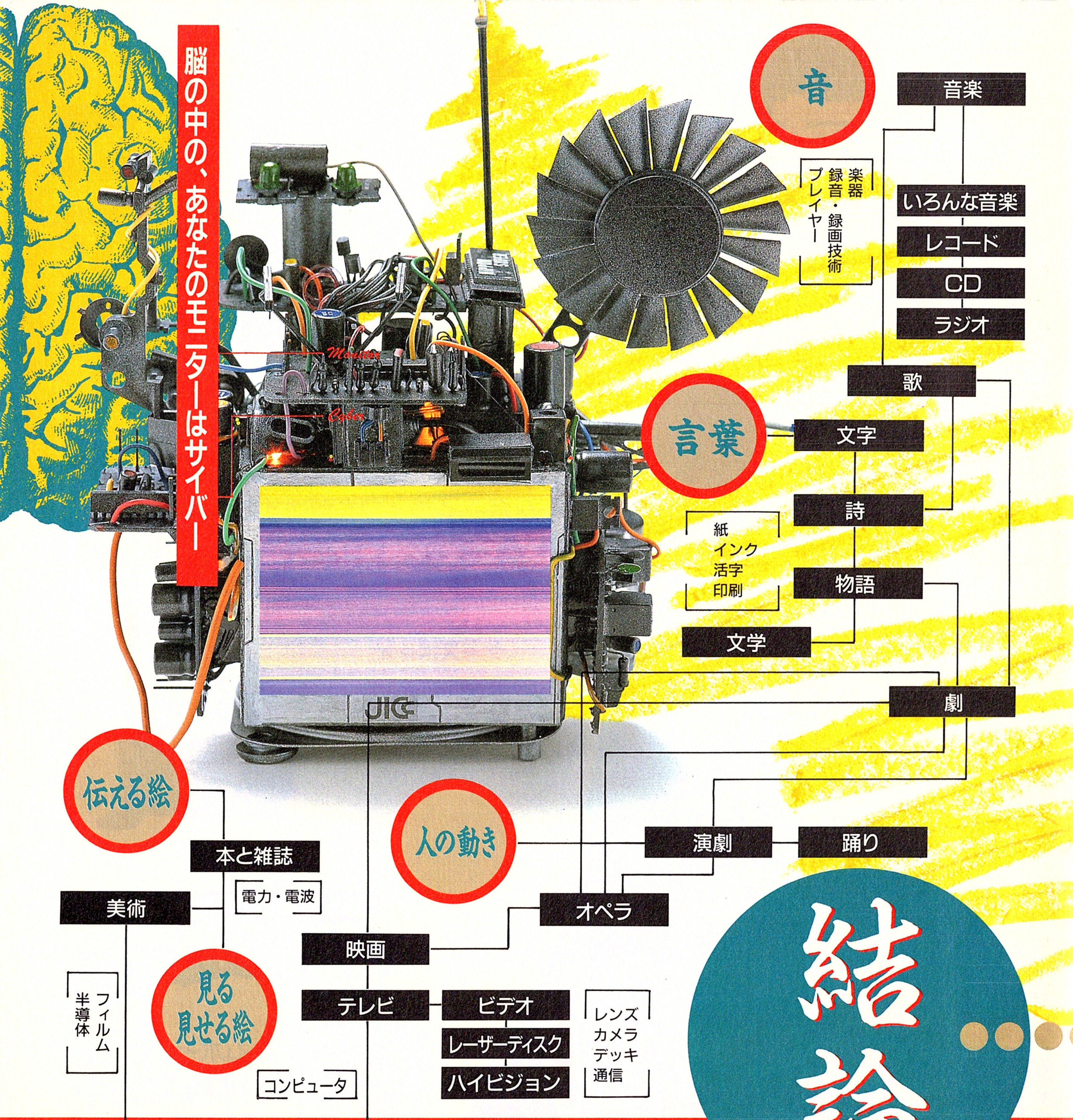
お知らせ
次号よりファミコン必勝本がスーパーTVゲームマガジン
HIPPON SUPER!!（ヒッポンスーパー）に誌名変更します
どうぞよろしく!!




KONAMI
おもしろけりゃ、なんで
ヨリ
ゼヒ、
カッテクダサイ。
「パロディウスだ!」物語 ～第2話～
それぞれの想いを胸に、コナミ国防省に入隊したビックバイパー、タコ、ペン太郎、ツインビーの4人であったが、クソゲーを大量発生させた宿敵バグとの死闘を終え、のんびり有給休暇を楽しんでいた。Mr・パロディウスことタコも都心では一生かかっても買えない建売りタコツボの我が家へ帰り、タコらしくフニャフニャ暮らしていた。ところが!ある日新聞を見てひったまげ、一面トップを飾っていたのは今地球を征服しようと大暴れしている謎の大ダコの写真、それはまさしく行方不明になっているおとーちゃん!タコは記事に目をやった。～「1990年10月26日付「宇宙新聞」より「コナミ国防大臣は10月25日午後10時から記者会見を行ない、現在地球を破滅に導いている悪の原因を住所不定無職大ダコ(58)と断定、全国に指名手配した。なおこの大ダコはお下げ髪にゴーファーの顔をしており、付近の住民は口々に「気持ちわる～い」と不安を訴えている。なんというタコ!いやコト!あのタコおやじ。いなくなったと思ったらこんな姿に。さっそくタコは、記事を見て集まったビックバイパー、ペン太郎、ツインビーと一緒に、おやじの謎を解明すべく立ち上がった———。
(つづくかもしれない)
ファミコン® 用カセット
11月30日発売
5,800円(税別)
PA
パロ


も許す。
ニャー
(かっこいいな、ほしいな)
新しい
ゲームボーイ・ライフを創造する。
CASE BOY™
© KONAMI 1990
ケースボーイ
好評発売中
1,500円(税別)
ニャン太郎
ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
ゲームボーイ用ソフト
好評再発売中
3,500円(税込)
Teenage Mutant Ninja Turtles® is a registered trademark of Mirage Studios, USA.
© 1990 Mirage Studios, USA.
Exclusively licensed by Surge Licensing Inc. © KONAMI 1990
PARODIUS
ディウスだ!™
© KONAMI 1990

脳の中の、あなたのモニターはサイバー



結論

ヒトは、すでにある「文化」に最新の科学技術を結びつけて、新しい「文化」を生む。そんな歴史を繰り返してきたことを私たちは見逃さない。

ファミコン必勝本
Vol.22・23合併号
1990年11月16日・12月4日号

CONTENTS

コミック&小説
●小説「風よ龍に届いているか」
●ウィザードリィ外伝第2部●
「鳳凰の塔」

COMPUTER GAMES TODAY
NEWS イマジニア海外企業とのソフト共同開発／CD-I／データショー'90レポート 6
HIT CHART SFCも含めてこれから年末に向けてほしいソフトがたっくさん！ 8
SOFT SCRAMBLE スーパーファミコンを前にして最後のレビュー 12

夢に見られた世界 ポピュラス徹底研究 17

ファイナルファイト 22

特集★HELLO! HIPPON・さよなら必勝本
1座談会：TVゲームの過去と未来 26
2アンケート：TVゲームの明日はどっちだ!? 32

HOT GAME SCANNER
三国志II 人気歴史シミュレーション「三国志」がパワーアップ！ 38
ワギャンランド2 うるさくてカワイイ!?ワギャン大活躍 40
パロディウスだ！ コナミの超おふざけぴよぴよシューティング 42

テーブルトークRPGって何だ!? 54

NEW SOFT STREET
パジャマヒーロー…144
サンリオカーニバル…145
大怪獣デブラス……145
ジャンピンキッド……146
ファミコン・トップマネジメント…146
ムサシの冒険………147
赤川次郎の幽霊列車……147
迷宮の達人…………148
ベストプレープロ野球'90…148
ペーパーボーイ……149
マイライフマイラブ……149

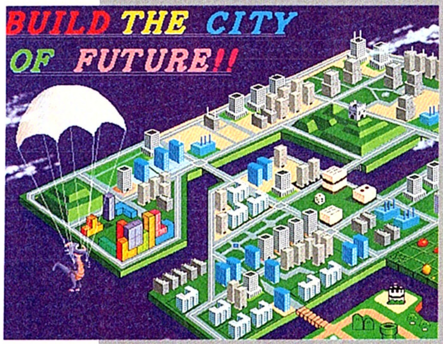
●EDITORS
井上裕務
降旗正子
三橋文夫
捧綾
高城正顕
根本康弘
作山哲広
大野康之
清水博子
早川洋
●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
とみさわ昭仁
石埜三千穂

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000



スーパーファミコン

スーパーマリオワールド　イヤでも注目　69

F-ZERO　スピード感は１番ある、レースゲームの王様候補　78

スーパーファミコン情報局　79

●コラム特集〈個人的な体験〉—スタッフ・メーカー・読者—

ファミリーコンピュータとその時代　45

柴尾豊太郎 米国アミューズメントパーク漫遊記　56

バグボーイクラブ　姿形は変われどＢＢＣは永遠に不滅…かな？とにかく最終回！　109

ファンタジーランドへようこそ！　作者達からもヨロシク！　58

コラムランド

怪物博物館　いつも楽しい怪物ランドへようこそ！はてさて今回のネタは一？　124

ホラーは踊る　こわい話はいつ聞いてもこわい。冬でもゾクゾクする〜

亀松&みそのハードデイズナイト　スーパーファミコンの内容に迫る　125

神話世界の旅人たち　魔物が呻く障魔の館編。　129

INFORMATION　プレゼント／ビデオ／グッズ／ＴＶ／映画　118

ウィザードリィ友の会　ＷＩＺ'91のお知らせ、メッセージＴＯＰ10もある　120

FAMI-COM、FREE TALK　読者の声満載。な〜んでもアリ　122

ゲームボーイクラブ　ついに出るSaGa２／任天堂のＦ１／パックマン　126

ドラゴンクエストIV マスターズクラブ　アンケート　130

PCエンジンクラブ　J.B.ハロルド他８本一気に行く！　133

メガドライブクラブ　このアクションゲームは見逃せない!! ミッキーマウス!!　138

コミック クインティ　がんばるクインティ。はたして泳げるようになるのかな!?　142

新作スケジュール表……150　次号 HIPPON SUPER! の予告……152

ゲーム別さくいん

アイラブミッキーマウスふしぎのお城大冒険…138・139
赤川次郎の幽霊列車……147
アクトレイザー……81
エアロブラスターズ……134
F-ZERO……78
Ｆ１レース……127
ガデュリン……81
キックボール……135
グラディウスIII……79
グラナダ……140
コントラ……127
SaGa２……126
三国志II……38・39
サンダーブレード……135
サンリオカーニバル……145
シーザーの野望……139
ＺＩＰＡＮＧ……134
J.B.ハロルドシリーズ＃１殺人クラブ……133
ジェリービーン……80
ジャンピンキッド……146
ジャンボ尾崎のホールインワン…80
スーパーR-TYPE……82
スーパーマリオワールド……69〜77
スタークルーザー……140
スピンペア……134
大怪獣デブラス……145
ダライアスIIスペシャル……82
超魔界村……82
デコボコ伝説〜走るワガマンマー……135
突撃ばれいしょんず……127
突撃!!ポンコツタンク……127
ドラッケン……81
パジャマヒーロー……144
パックマン……127
パラソルへんべえ……127
遥かなるオーガスタ……80
パロディウスだ！……42・43
ＢＩＧ ＲＵＮ……82
ファイナルファイト……22〜24
ファミコン・トップマネジメント……146
ブラックダンジョン……127
ポピュラス……17〜21
ボンバーマン……134
ボンバザル……82
ムサシの冒険……147
メルヘンメイズ……135
ワギャンランド２……40・41



COMPANY

イマジニアの海外企業共同開発事情

「ポピュラス」で注目されるイマジニアのソフト開発戦略。「ポピュラス」に続くスーパFCソフトは…？

イマジニアは「シムシティ」「ポピュラス」に続き、ニュージャンルである環境シミュレーションゲーム「シムアース」の移植版を発表した。これまでにも株式や競馬、都市計画などをテーマとしたソフトを手がけ、他のソフトハウスとは違った企画開発を展開しているイマジニアを取材し、ソフト開発戦略についてさぐってみた。

同社のファミコンへの参入は、他社に比べて遅かったため、既存のソフトメーカーと同じ事をしていてはだめだという思いがあった。そこでターゲットを当時まだ未開拓であった大人に絞ったソフト開発を目指した。テーマは「ビジネス＆アミーズメント」。こうして生れたのが「株式必勝学Ｉ、II」であり「競馬必勝学」である。

「未知のジャンルであっても、良いソフトであれば売れる」(国際室室長・小玉　文氏)という考えが定着したイマジニアが次に注目したのがアメリカで発表された「シムシティ」であった。



↑10月18日、NECパソコンフェアでシムアースの移植を発表

そのころ、ユーザーは現状のソフトに飽きているという思いが企画側にあったが、開発技術者側はすでに現状ではハードの限界にきていると主張し両者のギャップはなかなか埋らなかった。そこには、既存にないオリジナリティあふれた新しいジャンルの開発という命題が重くのしかかっていた。

そんなとき舞いこんできた「シムシティ」は企画担当取締役である飯田祥一氏の考えを180度転換させるほどのインパクトのあるものだったのである。

「シムシティを知って、それまで3、4本あった企画をぜんぶつぶしました」(飯田氏)というほどの衝撃である。

このソフトの発見により、視点を世界に向け、海外企業との開発協力、さらには共同開発という道を模索することになった。

海外で「シムシティ」と共に評価されていた「ポピュラス」の移植もこの方向性に沿ったものであり、両ソフトとも「いままでのパターンにはまっていない斬新さ」(飯田氏)がオリジナリティーの高いソフトを開発するというイマジニアのポリシーにかなった結果によるものといえる。


↑ポピュラスの次にスーパーファミコンへ移植されるソフトは…

こうして、イマジニアは全世界にネットワークをはり、海外ソフトおよびクリエーターの発掘にとりかかることになった。

その最新作が「シムアース」である。「シムアース」は、地球を1個の生命体と考え、プレイヤーが地球の環境を変えて、好きなように地球を作り上げ、文明を築き発展させるという、日本にはこれまでなかった壮大な環境シミュレーションである。

イマジニアは海外戦略の1歩として「シムシティ」等の海外ソフトの移植を行なった。「シムアース」はこれを発展させアメリカで作者とともに移植を開始している。これにより、オリジナルと移植版の発売のタイムラグを4ヵ月以内に持っていく予定である(シムアースは現在PC－98シリーズ、68000シリーズが開発されているが、スーパーファミコン用の可能性もあるという)。

同社が、移植に続くステップとして考えているのが作者との共同開発である。


↑既成のゲームカテゴリーにとらわれない自由な発想が生み出す、オリジナリティのあるゲームを開発していきたいという飯田氏

これにより、現地との発売日の差を2ヵ月まで圧縮させたいとしている。最終段階は、海外の優秀なプログラマーに依託してゲームを作ってもらい、イマジニアはパブリシャーとして貢献すること。これは、作者があって企業が成り立つとの考えに基づく。

今、飯田氏が注目しているのがインドだという。「インドのプログラミングの技術力は非常に高いものがあります。ですから今後、大きな期待が持てます」とのこと。

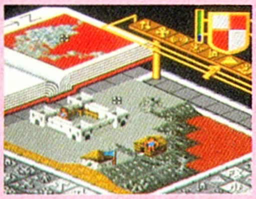
さて、「シムアース」の次のタイトルとしイマジニアが考えているのは、「ポピュラス」「シムシティ」とは一味違ったヨーロッパ産のゲーム。タイトルは明らかにされていないが現地では大ヒット、スーパーファミコンへの移植も考えているという。

「今後はシムシティやシムアースが新しいジャンルとして定着するようなソフトを開発していきたい」(飯田氏)という同氏は、ウォー・ＳＬＧにリアルタイム性を持たせた作品を作りたいとも語る。

2、3年先には、イマジニアが企画し海外で制作されたソフトが市場をにぎわす日がくるはずだという。

国境の枠を外し、グローバルな視野に立った新しいソフト開発展開を推進するイマジニアの今後に期待したい。

●ポピュラス


↑ポピュラスの世界は多彩。ここは溶岩の海。ＳＦＣのオリジナル面もある

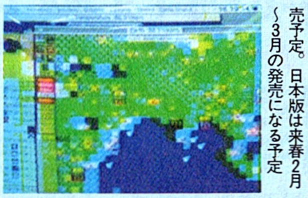
全能の神と悪魔に力をかりた2つの種族が、さまざまな天変地異を地上に巻き起こして、世界の統一をめざして戦いを展開するというスケールの大きなシミュレーションゲームである。

●シムシティ


↑パソコン版シムシティ。ＳＦＣ版は任天堂から来春の発売が予定されている

プレーヤーは市長となって、都市開発計画を練り、環境問題、犯罪、交通渋滞などの問題を解決しながら都市を運営発展させていくのが目的のＳＬＧ。築き上げた都市を自らの手で破壊する快感も人気の秘密。

●シムアース


↑アメリカでは11月下旬発売予定。日本版は来春2月～3月の発売になる予定

作者がガイア理論にほれこんで作られたというのが、環境シミュレーションのこのゲームである。火の玉であった地球から人類を育み文明を築き、他の星へ移住させるという壮大な目的を持ったゲームだ。

CD-ROMの次を狙うCD-Ｉ、DVＩに注目

FUTURE

CD-ROMの次世代メディアと目されるCD-IそしてDVIの発売は秒読み段階へ突入している。

10月２～６日に開催されたエレクトロニクスショー90（東京・晴海）に、電機メーカー10社がＣＤ－Ｉプレイヤーの試作機を展示し注目を集めた。

ＣＤ－ＩはＣＤ－ＲＯＭの一種で直径12㎝のＣＤにデジタル音声、静止画（写真）、アニメーション、文字・数値データ、パソコンプログラムをまとめて保存し、個別に引き出す検索機能を備えたものを指す。

ＣＤ－Ｉは1986年にソニーとフイリップス社で基本構想をまとめ、88年に松下電器産業が開発プロジェクトに全面参加したことで実用化にはずみがついた。

次世代のマルチメディア機器として期待されるＣＤ－Ｉの長所の１つは世界共通企画商品である点だ。プレイヤーに内蔵するパソコン機能、デジタル化したデータの圧縮方法やディスクへの格納方法まで標準化されており、ＣＤ－Ｉソフトはどのメーカーのプレイヤーでも再生することが可能である。

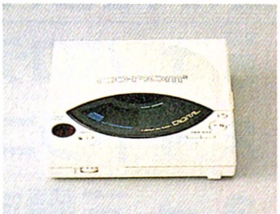


↑エレクトロニクスショーに参考出展されたソニーのＣＤ－Ｉプレイヤー試作機。４型カラー液晶ディスプレイを搭載している

このＣＤ－Ｉはソニーが試作した４インチカラー液晶画面を備えた携帯型プレイヤーで俄然注目を集めることとなった。

ソフトは教育、絵本、音楽などとともにゲームが上げられている。メインとなるのは音楽ソフトだが、ゲームソフトとしての利用も非常に大きいと見られている。というのは、現在発表されているソフト供給会社を見るとＣＢＳソニーグループ、ビクター音楽産業、東芝ＥＭＩ、パック・イン・ビデオ、ジャパンインタラクティブメディア（ポニーキャニオン、ヤマハ、ポリグラムインターナショナルが出資）などゲーム業界とも関連のある会社が名を連ねているからである。ＣＤ－ＲＯＭによるゲーム制作のノウハウがあるという点からも、このＣＤ－Ｉによるゲームの可能性は非常に大きいといえる。

来年後半にはプレイヤーが15万円前後、ソフトが3200円から3800円で発売される見込である。


←ＣＤ－ＲＯＭ以上にゲームの世界を広げてくれるに違いない

さて、ＣＤ－Ｉとともに次世代マルチメディアとして注目されているものにＤＶＩがある。ＤＶＩは動画像とハイファイ音声をデジタル化して保存しパソコンで編集・加工するための技術で、ＤＶＩプレイヤーはマイコン、画像処理用ＬＳＩ、ＣＤ－ＲＯＭ再生装置を一体化したもので、テレビに接続するだけでＣＤ－ＲＯＭに格納したＤＶＩソフトを再生できる。

直径12㎝のＣＤ－ＲＯＭでは圧縮してないデジタル動画は22秒間しか保存できないが、ＤＶＩでは72分間の動画が保存できるので、グラフィックに動画をふんだんに使うことが可能となる。

９月12日にはＤＶＩの普及を目指す組織ＤＡＶＩＳが発足し、電機メーカーなどに混じってハドソンなどのソフト産業も参加している。

ＣＤ－Ｉ、ＤＶＩともに、ＣＤ－ＲＯＭでは見られなかった動画やフル・アニメーションを駆使したゲームを再現してくれることになるだろう（現行ゲーム機あるいはパソコンに接続可能かは定かでないが）。そして、これらが次世代メディアとして普及する日もそう遠いことではない。


←この12センチＣＤには無限の可能性が秘められている

最新コンピュータ事情、データショー'90レポート

EVENT

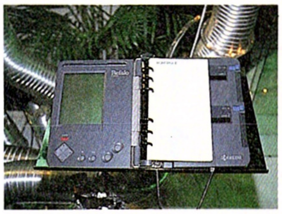
●とどまることを知らないパソコンの小型化、高性能化。A5ファイルサイズの16ビットパソコン登場！

10月22日～25日の４日間、最新のコンピュータ及びその関連機器を一堂に集めた「データショー'90」が、東京国際見本市会場で開催された。



データショーはビジネスユースを対象にしたコンピュータ関連機器が中心のショーではあるが、富士通のＦＭタウンズ、日本電気のＰＣ9800シリーズ、エプソンのＰＣ286シリーズなど、ゲームマシンとしても人気の高いパーソナルコンピュータ(以下パソコン)も多数出展された。

ＴＶゲーム機に比べれば、まだまだ高価とはいえ、普及型パソコンの低価格化は確実に進んでいる。エプソンのPC-CLUBはキーボード一体型の本体に3.5インチFDDを２台内蔵したマシン。主にゲーム、ホビー用に使用されることを想定された16ビットパソコンだ。￥168000の価格は、ＴＶゲーム機ユーザーから見れば決して安くはないが、ほぼ同性能のパソコンが20万以上していたことを考えれば大幅な低価格化といえる。ソフトさえ揃えれば、ワープロとしても通信用パソコンとしても使えるのはゲーム専用機にない大きな魅力だ。


←京セラから発表されたシステムノート型コンピュータ

パソコンの高性能化、小型化も急速に進んでいる。スーパーファミコンの登場で本格的に16ビットマシンの時代に突入したＴＶゲーム機の世界だが、今回のショーには32ビットラップトップ(ノートタイプ)パソコンが多数出展された。また小型化の例としては日本電気のハンディパソコン、PC-98HAがある。Ａ５ファイルサイズに液晶ディスプレイ、キーボード、ワープロやデータベース機能を含むMS-WORKSという統合ソフトが標準装備されたこの小さな16ビットパソコンは大きな注目を集めていた。

PC-98HA


データベース、ワープロ、表計算、通信機能を持った統合ソフト･MS-WORKSがメモリカードで標準添付。￥198,000


←32ビットの時代？　各社とも32ビットラップトップを出展


←人気のラップトップ。デモ中のソフトは…なんと、パズニック

●ゲームメーカー週間株式市況

9/25～10/19

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	24600	24800	17800	22900	▼1600
コナミ	6800	7300	5470	6020	▼ 980
セガ	9510	10800	6800	10500	△ 590
ナムコ	3470	3810	2540	3540	▼ 180

※お詫びと訂正…vol.18・19号NEWSの記事中に誤りがありました。任天堂スーパーファミコンは11月21日発売、25000円（税込み）です。ここに関係者の皆様にお詫びし、訂正させていただきます。

COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.20・21のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	解説
1	5	↑	パロディウスだ！	コナミ	181	名前の通り「グラディウス」のパロディー版ゲーム。アーケードよりの移植
2	2	→	ドラゴンボールZ	バンダイ	171	「ドラゴンボール」シリーズ第4弾。悟空の息子の悟飯も活躍。アドベンチャーモードあり
3	3	→	三国志II	光栄	124	人気を博した歴史ＳＬＧの第2弾。前作にくらべ、シナリオとビジュアルの質が向上した
4	4	→	ジャストブリード	エニックス	99	複数パーティーを同時に操作するＲＰＧ。戦闘にはシミュレーション的要素もある
5	19	↑	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	コナミ	88	シリアスだった「悪魔城ドラキュラ」シリーズをコミカルにパロディ化したアクションゲーム
6	—	↑	ファミスタ'91	ナムコ	73	多数の改良によって今年も発表された新データ版ファミスタ。新モード・新球場あり。
7	1	↓	ロックマン3	カプコン	55	人気アクション「ロックマン」シリーズ3作目。前作同様、ボスキャラは一般より公募
8	9	↑	いただきストリート	アスキー	54	堀井雄二原作のボードゲーム。店を出して増資、買物を行い勝ち残るのが目的
9	—	↑	ガンナック	トンキンハウス	44	「ガンヘッド」と「ザナック」の2作を合体させてパロディ化したコンパイル制作のＳＴＧ
10	—	↑	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	39	商売をしながらシルクロードを旅する"お金もうけＲＰＧ"。商売の才能がものをいう

順位	前回	タイトル	メーカー
11	—	パチ夫くん3	ココナッツジャパン
12	24	天地を喰らうII	カプコン
13	7	ウィザードリィIII	アスキー
14	26	ベストプレープロ野球'90	アスキー
15	23	ワギャンランド2	ナムコ
16	25	水島新司の大甲子園	カプコン
17	16	ダウンタウン熱血行進曲	テクノスジャパン
18	—	SDガンダム3	バンダイ
19	17	マイト&マジック	学研
20	—	ワイワイワールド2	コナミ

順位	前回	タイトル	メーカー
21	21	ルーンマスター	ユタカ
22	—	TMNT	コナミ
23	28	赤川次郎の幽霊列車	キングレコード
24	8	SDガンダム外伝	バンダイ
25	—	まじゃべんちゃー	徳間書店
26	14	ドラえもんギガゾンビの逆襲	エポック社
27	—	京都財テク殺人事件	ヘクト
28	6	忍者らホイ！	アスキー
29	11	ダンジョンキッド	クエスト
30	—	ファイアーエムブレム	任天堂

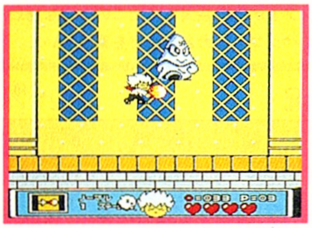
●コナミ強し！

強力なソフトがないためかこのところ毎号トップの座の入れかわりが目立ちます。今号ではコナミのパロディウスだ！が1位となりましたが、ポイントとしてはこれまでのものに比べてやや低いようです。続く2位から4位までは前号から動かず。5位にはぼくドラキュラくんがランク・イン。定番ソフト、ナムコのファミスタ'91も7位に入りました。アスキーのいただきストリート、ビクター音産の虹のシルクロードあたりはさらに上位にあがりそうな気配です。

さて、次号よりＨＩＰＰＯＮ・SUPERへの誌名変更にともない、このヒットチャートも衣変えをはかります。読者の皆さんのアンケートが重要な一票となりますのでそちらのほうもご協力お願いします。



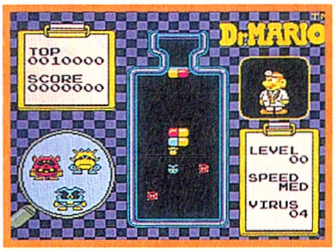
↑パロディキャラ＋名作シューティングの「パロディウスだ！」。アーケード並ヒットになるか



↑こちらもコナミ「ドラキュラくん」。ドラキュラシリーズのコミカル版。最近のコナミ路線か？

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOY SHOP TOP 10



↑その他大半の作品が意外に元気がなさそうな中、ダントツでトップの「Dr.マリオ」。やはり任天堂の力、マリオの力と言うべきか

おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	Dr.マリオ	任天堂
2	4	ドラえもんギガゾンビの逆襲	エポック社
3	−	テトリス	BPS
4	−	ダウンタウン熱血行進曲	テクノスジャパン
5	9	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
6	2	SDガンダム外伝	バンダイ
7	−	キャプテン翼II	テクモ
8	−	ぼくドラキュラくん	コナミ
9	5	ファミスタ'90	ナムコ
10	−	燃えプロ'90感動編	ジャレコ

●待たれる起爆剤の出現!!

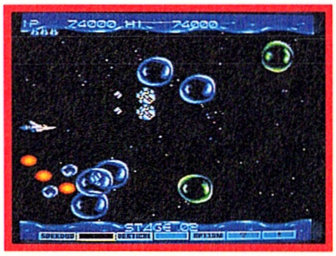
「ドクターマリオ」強し! 3号連続の1位を獲得しました。アレンジの力でここまでのヒット作にするのは、やはりスゴイことです。

2位には低年齢層向けRPGとしてひさびさのヒットとなった「ドラえもん〜」が入っています。ドラえもんというキャラクターと世界観は正にRPGにうってつけ、ファンの支持を得ることができました。

さてさて、3位以下は、4位の「ダウンタウン熱血行進曲」と8位の「ぼくドラキュラくん」を除いて、旧作がズラリと名を連ねました。スーパーファミコン発売前の買い控えムードの中、今売れているソフトこそ、ヒット作といえるのではないでしょうか。「テトリス」「マリオ3」「キャプ翼II」「ファミスタ'90」。納得していただけたのではないでしょうか。

ファミコンソフトはこれから年末にかけて、他ハードに比べちょっと寂しい情況なので、今後また新たな起爆剤となるソフトの登場を切に願う、今日このごろであります。

SUPER FAMI-COM TOP 5



↑マリオにはポイント的に大差をつけられはしたものの、R-TYPEやダライアスに比べSTGでは高人気の「グラディウスIII」

読者がえらんだトップ5

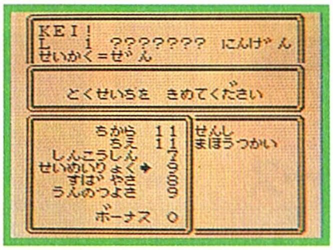
順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	スーパーマリオワールド	任天堂
2	4	グラディウスIII	コナミ
3	3	ファイナルファイト	カプコン
4	2	新ゼルダの伝説	任天堂
5	5	F-ZERO	任天堂

●11月21日に買うか?

いよいよスーパーファミコンの発売も目前となりましたが、気になるのはやはり発売日に本体を買えるのか?ということ。一部のおもちゃ店では予約を受けつけているところもありますが、確実な入荷数が不明というお店が多いようです。抱き合わせ販売も十分予想されます。悪質なものに対しては無視すること以外に何か手は打てないものか、関係者の皆さんにも考えてもらいたいところです。

さて、チャート自体に大きな動きはまだありません。グラディウスIIIの伸びが目立ちますが、ポイント的にはスーパーマリオワールド以外のソフトはほとんど並びです。年末にかけて強力ソフトの発表が予定されているようですし、今後各ソフトの情報もふえていきます。いよいよ目がはなせないこのチャート、次号もお楽しみに。

GAMEBOY TOP 5



↑1位の「SAGAII」とはわずかな差で2位となった「ウィザードリィ」。GBの小さなカセットにも神様は住むのでしょうか?

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	SAGA II	スクウェア
2	2	ウィザードリィ外伝 I	アスキー
3	4	ツインビーだ!	コナミ
4	−	信長の野望ゲームボーイ版	光栄
5	−	SDガンダム外伝	バンダイ

●「SAGAII」「ウィズ」強し!

「SAGAII」、「ウィザードリィ」は安泰。発売後1ヶ月の「ファミスタ」が3位から姿を消して、「ツインビーだ!」が順当に順位を1つ上げました。替わりにTOP4に入ってきたのが、「信長の野望ゲームボーイ版」と「SDガンダム外伝」。「信長〜」は、5800円と高額商品だったため、評価が心配されましたが、とりあえず〝ほしい〟という点では高評価を得たようです。これが〝買いたい〟だったらどうなっていたかは謎ですけど。年齢的にはやはり高めの人が支持してくれたようです。

一方、低年齢層のアイドルといえばSDガンダムシリーズ。「SDガンダム外伝」もしっかり5位に登場してくれました。

上位3位〜5位のソフトはいずれも10月発売なので、次号は、3位以下、また新しいソフトが登場してくる予定。年末、年始の動向を伺ううえでも、チャート・イン・ソフトが気になるところです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

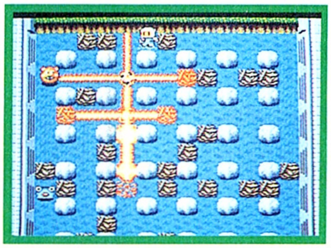
ファミコン必勝本Vol.18・19のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー	票数	コメント
1	2	桃太郎伝説II	ハドソン	150	発売まで、もうちょっと。購入費用はだいじょーぶ？　それとも、X'マスプレゼントかな？
2	―	サイバーナイト	トンキンハウス	66	グループＳＮＥと大河原邦男の夢の競演!!　本格派ＳＦ－ＲＰＧの登場だ。ハマるぞ
3	10	ボンバーマン	ハドソン	60	今度のボンバーマンはボスキャラも出る。賛否が別れそーであるな、これは
4	8	メルヘンメイズ	ナムコ	59	とにかくボスキャラがデカイのさ。初めて見たときは、こんなんに勝てるのかと思っちったぜ
5	3	ワルキューレの伝説	ナムコ	36	シブといワルちゃんは、今回もがんばりました。ワルちゃんとアリス、どっちもいーなあ♡
6	6	らんま1/2	メサイヤ	33	全８面のアクションゲーム。パスワードがねえ、コナンのパタパタみたいで気に入ってんだ
7	4	天外魔境II	ハドソン	30	なんかすごいみたいですよお。グラフィックも、シナリオも、ＢＧＭも、なんもかも
8	―	ワンダラーズフロムイース	ハドソン	27	前作以上にアクションしてるＲＰＧ。ってより、ＲＰＧつきアクションですかあ
9	1	桃太郎活劇	ハドソン	21	桃伝IIがやってきて、桃活は去って行く…。色即是空、空即是色なことであるなあ
10	―	ザ・プロ野球	インテック	18	全選手実名、似顔つきの野球ゲーム。アクション、ＳＬＧ、どっちも楽しめる、お徳用ゲーム

●激しい順位争い!!

とにかく順位の変動が激しいＰＣエンジンですが、100ポイント近い差をつけてトップに踊りだしたのは桃太郎伝説II。さすが、"桃太郎シリーズ"は強い！　どのソフトも必ずランクインして、かなり長期間に渡って圏内でがんばってくれます。どの桃太郎を見ても高水準のソフトですから、それも納得できますね。

今回の注目作は、初登場ワンダーズフロムイース。パソコンから移植のアクションＲＰＧ。あの名作イースの続編です。前作との大きな違いは、横スクロールになり、いっそうアクション色が強まったことでしょう。前作同様、ビジュアルやＢＧＭ、声優さんもビシバシ使い、よりドラマチックにゲームを盛り上げてくれるようです。発売は未定ですが、楽しみな一本ですね。



↑かつてのファミコン名作のひとつ、「ボンバーマン」。ＰＣ版は対戦がプラスされた

VOICE

私はボンバーマンにはまっています

サンプルで来てた「ボンバーマン」がとても面白い。確かにゲームそのものはファミコン版で既に完成されたものであるから、面白いに決まっているんだけど、よりソフィスティケイトされた感じで良い。グラフィックは当然ＰＣなのだからキレイ。表情が豊かだった敵キャラの死に様もまたキレイ。何かこんな言い方だとハドソンの回し者の様に思われそうだけどしょうがない。ある意味で完璧だと僕は思う。ファミコン版にはなかったボスなんかもいたりしてとても熱くなれる。とにかく、スカッとするゲームだ。進むにつれ強くなりまくるしね。「ドラえもん」も気持ちいいと思ってたけど、やっぱりこれの比じゃないね。絶対オススメ。しかし、１つ苦言を呈するならば、このゲームを５人プレイ対応にする必要があったのかが疑問だね。複数プレイならば、もっとそれらしいゲームを１本期待しているんですがね。　（バッキート早川）

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	5	三国志	セガ
2	1	ストライダー飛龍	セガ
3	4	ダライアスII	タイトー
4	―	バーニングフォース	ナムコ
5	2	コラムス	セガ

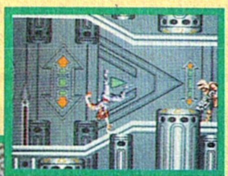


↑三国志とは言っても光栄ではありません。乱世の英雄たち」とサブタイトルのつけられたシミュレーションだ。メガドライブの特性を生かした、メガドライブならではの「三国志」に仕上げて欲しいところです

●三国志優勢！

まだはっきりとした形が出てきていない三国志ですが、根強いシミュレーションファンが支えているおかげでトップの座へ。今後情報が多く出そろってきた時にどういう順位展開になるのか楽しみです。２位のストライダー飛竜は安定した成績で底力を感じさせます。３位以下も激戦で、ダライアスIIの健闘が目を引きます。果たしてＰＣエンジン版をしのぐことができるのか、興味はつきません。今後の注目株は今号で紹介しているミッキーマウスと、シャイニング＆ダクネスの２作でしょう。

VOICE



→巨大なキャラも元気に動く。ゲームの難度は高め



←グラフィック、ＢＧＭ、効果音など、どれをとっても独特の味がある。これぞストライダー

自分の最近好きなメガドライブのゲームはこの「ストライダー飛竜」。このゲーム、何が面白いかというと、やっぱり主人公"飛竜"のアクションにつきるだろう。ジャンプ１つにしても、グオーンと大回転してしまったり、どんな壁でも登れたりと動きが本当に多彩だ。また、敵キャラもブッ飛びで、中国人娘やアマゾネスなど男性ファン必見のキャラもいるぞ。（さくやーま）

PERSONAL COMPUTER TOP 10

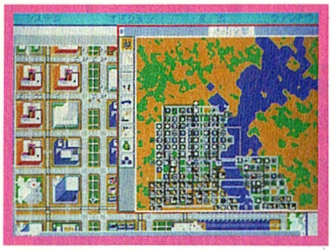
●シムシティ大ヒット

今回の第１位は、イマジニアの「シムシティ」が獲得しました。このゲームはプレイヤーが市長となり、街を発展させていくという変わったシミュレーションゲームです。細かいことにこだわらず、自分の好きなように遊べる点が最大の魅力といえます。任天堂がスーパーファミコン版を開発中なので、パソコンを持っていない人は、そちらを楽しみにしましょう。

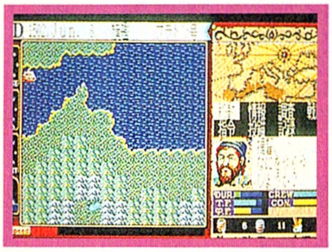
２位は光栄の「大航海時代」。マイクロプローズ社の「パイレーツ」を彷彿とさせる内容のシミュレーションゲームです。今までの光栄の作品の中では、かなりの異色作。ファミコンなどに移植されるかどうかはわかりませんが、光栄ファンならチェックしておきたい一作といえます。

３位の「ラグーン」は、ズームの２作目の作品。Ｘ68000というハードにターゲットを絞ったアクションＲＰＧです。多重スクロールを多用したり、サンプリングに凝ったりしていて、見ているだけでも楽しいゲームに仕上がっています。

コンパイルの「ディスクステーション10月号」は４位。下火となったＭＳＸ２用のソフトですが、コンパイル人気は衰えを知りません。この「ディスクステーション」にＰＣ-9801シリーズ用も出るそうですが、そちらもヒットしそうですね。



↑編集部で今ハマリにハマってます。スーパーファミコンでも出るし、これから注目です



↑光栄のシミュレーション、特にこれは海の上が舞台の時代物。売切が続出しているようです

パソコンゲーム売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	−	シムシティ	イマジニア	PC-88/PC-98, X68K
2	−	大航海時代	光栄	MSX2, PC-88
3	−	ラグーン	ズーム	X68000
4	−	DISK STATION 10月号	コンパイル	MSX2
5	2	サイレントメビウス	ガイナックス	PC-98
6	1	三国志II	光栄	PC-88/98, MSX2, X68K, FM-TOWNS
7	−	RAY-GUN	エルフ	MSX2
8	−	斬・夜叉円舞曲	ウルフチーム	PC-88
9	−	クォース	コナミ	X68000
10	6	ポピュラス	イマジニア	PC-98, X68000

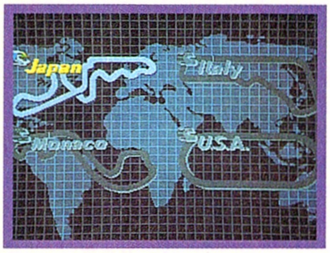
今月の注目作は、ウルフチームの「斬 夜叉円舞曲」です。ゲームの元となっているのは同社のシミュレーション「斬」。これに、ウルフチーム独立後の最初の作品「ＹＡＫＳＡ」の世界観および主要人物をコンバートしたもの。一言で説明するならば「超伝奇時代劇シミュレーション」といったところでしょうか。

ARCADE GAMES TOP 5

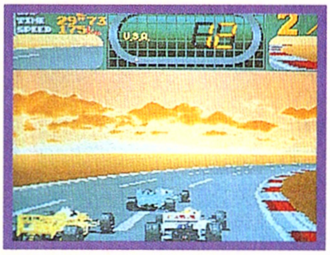
●クイズHQ三連覇

今回のチャートで首位を飾ったのは、前回、前々回に引続き、タイトーの〝クイズＨＱ〟に…　このコーナーで三連続首位の座をキープしたのは、すこし前まで１年以上首位をキープしていたテトリス以来と言うことで、今後の動向が実に気になるところです。２位３位のランキングも１位同様前回と同じくそれぞれセイブ開発の〝雷電〟セガ社の〝コラムス〟が飾ることに…

これらの作品も、ランクは多少上下するものの、ここ何か月の常連ソフトだけあってやはり今後の動向が楽しみです。大型マシーンのチャートで今回トップなのは、やはり、大方の予想通り、ナムコの〝ファイナルラップ２〟が１位をキープ。この作品前作もかなり長きに渡ってトップをキープしていた作品であっただけあって、今後大型によほどのものが出ないかぎり、トップキープは手堅いところでしょう。



↑「ファイナルラップ２」ではコースセレクトができるようになった。これがポイント！



↑さらに、グラフィックもグレードアップしたのも見逃せないところ



↑横スクロールアクション「マジックソード」。キャラクタチェンジが楽しい

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	クイズHQ	タイトー	タイトーのクイズゲーム最新バージョン
2	2	雷電	テクモ	硬派な縦スクロールのハードシューティング
3	3	コラムス	セガ	カラフルな宝石をコントロールするパズル
4	−	マジックソード	カプコン	ＣＰシステム11弾。ファンタジーアクション
5	4	テトリス	セガ	不思議な程の超ロングヒットパズルゲーム

体感ゲーム(アップライトコックピット型)

順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ファイナルラップ2	ナムコ	新コースを加えて登場したレースゲーム続編
2	2	ビーストバスターズ	ＳＮＫ	ゾンビ射撃ゲーム。３人同時プレイが可能
3	4	G-LOC	セガ	体感フライトシミュレーター。３モードあり
4	3	エアインフェルノ	タイトー	ヘリコプターでの救出をシミュレートした
5	5	ハードドライビング	アタリ/ナムコ	３Ｄポリゴン使用のリアルドライブゲーム

新作ソフトがなく、チャートに大きな変化がなかった最近ですが、今月半ば頃から、10月のＡＭショウで発表された作品がぼちぼち発売となるので、来月のチャートではそれらの何作品かがランクインしてくるのでは…

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

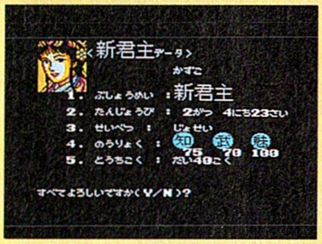
SOFT SCRAMBLE

11月2日〜12月4日の発売スケジュール

11/2	FC	三国志II	光栄
2	FC	京都財テク殺人事件	ヘクト
2	PC	エアロブラスターズ	ハドソン
2	FC	クロスファイヤー	九娯貿易
10	FC	ラストハルマゲドン	バンダイ
2	PC	デコボコ伝説	日本テレネット
2	MD	鮫／鮫／鮫／	東亜プラン
9	PC	カットビ／宅配くん	トンキンハウス
9	GB	ふしぎなブロビー・プリンセスブロブを救え	ジャレコ
9	GB	F1レース	任天堂
9	GB	トランプボーイII	パック・イン・ビデオ
10	GG	対戦麻雀・好牌	セガ
16	FC	パズルボーイ	アトラス
16	MD	グラナダ	ウルフチーム
16	GB	パックマン	ナムコ
16	GB	アレサ	やのまん
16	GB	パラソルヘンベえ 虹の大冒険	エポック社
21	SFC	スーパーマリオワールド	任天堂
21	SFC	F−ZERO	任天堂
21	MD	アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	セガ
22	FC	サンリオカーニバル	キャラクターソフト
22	MD	メガパネル	ナムコ
23	PC	キックボール	メサイヤ
23	PC	J.B.ハロルドシリーズ #1殺人クラブ	ハドソン
28	FC	暴れん坊天狗	メルダック
29	FC	ふしぎなブロビー・ブロバニアの危機	ジャレコ
30	FC	ゾイド黙示録	トミー
30	FC	テクモボウル	テクモ
30	FC	パーマン	アイレム
30	FC	パロディウスだ／	コナミ
30	FC	迷宮の達人 大迷路	エポック社
30	GB	キャデラック	ヘクト
30	GB	GO／GO／TANK	コピアシステム
30	GB	バトル・ブル	セタ
12/1	SFC	ボンバザル	ケムコ
1	MD	シャドーダンサー ザシークレットオブシノビ	セガ

新ハード続々。ソフトも発売ラッシュ

12月4日発売までのソフトは36本。先月発売になったゲームギアのソフトあり、いよいよ発売間近のスーパーファミコンのソフトあり…。新ハードが続々と発売されるのに伴ってソフトも混戦状態といった感がある。これから年末にかけて発売予定のソフトはかなりの多さだ。いいソフトをしっかり見定めるために、じっくり読んで研究して欲しい／



↑光栄の歴史シミュレーション「三国志II」。秋の夜長はじっくりできるゲームもいい。この11月2日発売以降、各ハードの新作が続々。

過去4号での順位

	15	16	18	20
三国志II	−	−	11	3
虹のシルクロード	−	−	−	−
暴れん坊天狗	−	−	−	−
テクモボウル	−	−	−	−
パロディウスだ／	5	8	5	5
キックボール	−	−	−	−
ボンバーマン	9	−	−	10
ZIPANG	−	−	−	−
サンダーブレード	−	−	−	−

	15	16	18	20
鮫／鮫／鮫／	−	−	−	−
ミッキーマウス	−	−	−	−
キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	−	−	−	−
F1レース	−	−	−	−
キャデラックII	−	−	−	−
トランプボーイII	−	−	−	−
GO／GO／TANK	−	−	−	−
ふしぎなブロビー	−	−	−	−

FC 三国志II

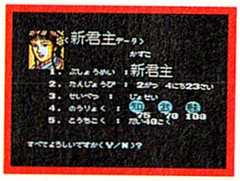
中国の古典、三国志演義に題材をとったSLG。プレイヤーの作るオリジナル君主が設定されるなど、前作・三国志にアレンジが加えられた。



■光栄■11月2日発売
■¥14800(税抜き)
■カセット

●相変わらず安心して遊べる光栄のSLG。なんだけど、ここまで高価くなると、もう他人にはすすめられないよな。ファミコン本体と同価格なんだもんなあ。ま、価格には目をつぶってゲームのことを言えば…。戦争は決着するまで数ヵ月かかることがザラだし、計略なんかもちょっと分かりにくいし、もう完全にマニアのためのゲームだね。確かに深くなって、分かってるヤツはハマるんだろーけど…。ちょっと、うーんかなあ…。SLGフリークなら文句なく買い／ (北枕獲)

●やっぱり光栄さん、おもしろいです、これも。でもかなりマニアックな感じになってしまったような気がする。戦争するさいは、外交とか事前の計略とかしっかりやってないと、かなり悲惨なのだ。それに相性や性格の設定がついたおかげで、裏切り者が続発。呂布や魏延なんかは戦争連れてく度に忠誠度100でも寝返りやがるし、某君主でやったら馬超は独立して君主になるしまつ。あのなア…。ま、今回はその辺がウリだからしかたないといえばそれまでだが…。 (鹿之介)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC 虹のシルクロード

お金もうけRPGの名の通り、それぞれの場所の特産品を安く買って高く売ることによって、お金を貯め、シルクロードを旅する冒険RPG。



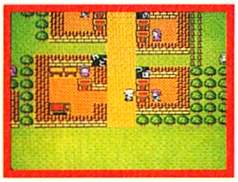
■ビクター音楽産業
■12月発売予定
■¥7500(税抜き)■カセット

●ちょっと困るよね、実際のところ。一応スタッフに名前を連ねている人間だけに、どうしても見方がアマくなっちゃうんだけど、そこはごカンベンを。

とにかく、虹シルのおもしろさは商売にある。モチロン、ストーリーだとかナゾ解きだとか、RPGらしい部分も楽しいんだけどね。やっぱり、あっち行ったり、こっち行ったりしながら、商売でお金を貯めるのがたまらなくおもしろいのだ。最後の最後まで商売ができるので、お金が余らないのもよいね。 (赤松)

●街ごとにキャラクターの使い回しをまったくしていないとか、音楽も全部違うとか、細部は凝りに凝ったりといった感じ。ただ全体のバランスとしては今一歩。それぞれの物をどこで売れば良くて、何はどこが安いのか、そればかりに気を取られていると、次に何をしたらいいのかがわからなくなってしまったり。(私だけかな？)まあ、商売だけを楽しむのも遊び方の1つですけど。

(マッキー)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

FC 暴れん坊天狗

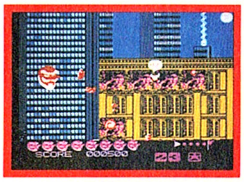
天狗のお面が主人公の異色シューティングゲーム。近代的な背景の中を飛んでいく天狗、というミスマッチ感が特徴。難度やや高し



■メルダック■11月28日発売
■￥6500(税抜き)■カセット

●本当、最初はびっくりしたなー。だって天狗だもんなー。鼻から玉ピュッピュッって出しちゃうんだもん。どう考えたってヘンなゲームなんだけど、作りが丁寧なもんだからしっかり遊べるゲームになってるんだもんな。で、またミュージックの方もいいんだよねーコナミの音楽性と肩並べてるぞ。まー少し難易度が高いような気もするし操作性もあんまりいいとは思えないのはたしかだけど、これだけ前向きにヘンを押し出されちゃ、注目せざるをえないゲームだ。　（さく）

●いやあ暴れん坊。鼻からピュッピュと弾をはいて、ビルは壊すはゾンビを食うは困ったヤツだぜ暴れん坊天狗。このB級ノリが好きな人は楽しいと感じると思う。もちろん天狗の鼻からのイメージで生理的に受けつけない女の子もいるだろうが、そんな人はやらなきゃいい。また、自機には少し慣性があり、難度は低いとはいえないから、硬派のシューティング野郎向けだ。ノリもゲームそのものもかなりクセがあるだけに、買おうとする人は肝に命ずる様に。　（バッキート早川）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

FC テクモボウル

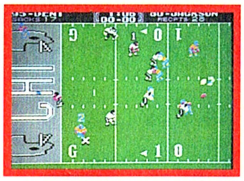
アメリカではNES版がヒットした、実名の選手が登場するアメリカンフットボールのゲーム。戦略性とアクション性が両方とも必要となる



■テクモ
■11月30日発売
■￥6900(税抜き)■カセット

●日本人にはナジミが浅いアメフトのゲームだけど、そんな軽い目で見ては絶対ダメ！ このゲームはホンットによくできてる。フォーメーションもたくさん入ってるし、もうとにかく本格的にアメフトをシミュレートしているのね。あ、それとこれはCOM相手よりも2人プレイの方がホントに面白い。野安君とちょっと遊んだんだけど、熱くなりすぎて友情がこわれそうになってしまった。発音のいい英語の声も入ってるし、この秋はやっぱりスポーツ物でキマリだね！　（さく）

●今までにもアメフトのゲームというのはいくつかあったが、これが一番アメフトらしいゲームに仕上がっている。NESのゲームとしてアメリカで大ヒットしたというのもうなずける。アメフトの魅力である戦略面と、とっさの判断を必要とされるアクション要素とが、互いにデフォルメされながらも、やはりアメフトらしいバランスになって残されているのが勝因か。ただし、アメフトのことを知らない人間がすぐに楽しめるゲームでないことも事実ではある。　（野安ゆきお）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC パロディウスだ！

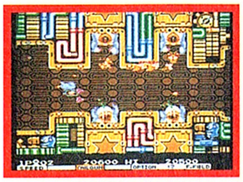
過去の色々なゲームのパロディが詰まっているシューティングゲーム。自機はコナミキャラ4種の中から選べる。アーケード版からの移植。



■コナミ
■11月30日発売
■￥5800(税抜き)■カセット

●実際にプレイしているロムが未完成のものなのであまり突っ込んだことは言えない。とりあえずグラフィックや音、操作性などから受けた印象は、"グラディウスと言うより、もえろツインビー" といったところ。アーケード版のノリとはずい分変わってしまった。というのもオリジナルステージがドドーンと増えたからだろう。ファミコン版「グラII」レベルは期待のしすぎか。マテリアルが良いだけに、ちょっと気にかかる点が多い。　（忍者根本）

●なかなか笑わせてくれる。ギャグ満載、マイキャラも敵キャラもいい味だしてるよね。こういう肩のこらないゲームもたまにはいい。とは、いってもこのパロディウス、ただのおふざけゲームじゃない。シューティングとしてマジにプレイすれば、それはそれでちゃんと楽しめる。お笑いで売るゲームっていうと、ギャグばかりに気を取られて、感心のゲームがオソマツってのがあるけど、手抜きは全くなし。敵キャラが多くなると操作が重くなるけど、それは愛敬のうち。（ハルク）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC キックボール

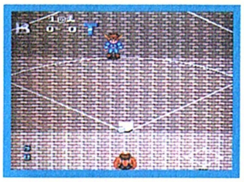
球を打つのではなく蹴る、野球に似たスポーツ、キックボール（キックベース）のゲーム化。選手は動物、人間等いろいろ。魔球もあり。



■メサイヤ
■11月23日発売
■￥6200(税抜き)■Hu-CARD

●最初、1人でプレイをしたときは、「なに、これ」って感じだったんだよなあ。だけどね、2人でプレイしてみたら、盛り上がるんだ。操作法も単純だし、とにかくボールをぶつけるってのが快感なんだよな。キャラクターのユニークさも、このゲームにハマってるし、キッカーの必殺技も気持ちいい。1人でちまちまプレイすることはすすめないけど、多人数でやるなら、盛り上がること間違いなし。キャラがかわいーしナンパアイテムになるかもよ。(笑)　（北枕獲）

●野球より簡単だし、ボールを蹴りとばす時の爽快感が好きで、幼い頃よくやりました、キックベース。で、ゲームの方は、その蹴った時のスカッとした気分が全然味わえなくて残念。もともとがスピード感あふれるスポーツではないけど、それにしてももう少しテンポの良さが欲しいかな…。カッパやとど(？)の個性的なき、ジャストタイミングで蹴るととび出る魔球等お笑いの仕掛けはグッド。野球ゲームのお笑い版って感じの仕上がり。笑いが欲しい人はどうぞ。　（あや）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

PC ボンバーマン

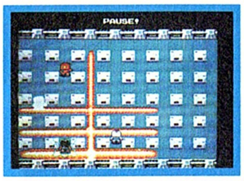
ファミコンから移植の面クリア型のACG。パワーアップされた爆弾を使ってのゲームは爽快。最大5人同時の対戦モードが追加されている。



■ハドソン
■12月7日発売
■￥5300(税抜き)■Hu-CARD

●あー、やっぱボンバーマンは楽しいなあ。どっかーん！ どっかーん!! お、リモコンだ、やったね。どっかーん！ どっかーん!! とゆーわけで、コイツは、私のお気に入りの1本。対戦モードも、それなりに燃えるけど、個人的にはノーマルの方が好き。だけど、ボスキャラはいらないと思うんだよね。純粋なストレス解消ソフトにしてほしかったなあ、ファミコンみたいに、ま、それはそれとして、やっぱボンバーマンは楽しいなあ。どっかーん！ どっかーん!!　（北枕獲）

●ヘンな話だが、ボンバーマン、ロックマン、マリオの3人から飲みに行こうと誘われたとする。ボトル2・3本あけてもまだ「次いきましょー」とかいって夜道でジャンプしそうなのがロックマンだし、マリオはカラオケが好きそうだ。ボンバーマンなら白木のカウンターのうしろ姿がちょっと淋しくて、きっといいやつだと思う。今回のPC版だが、対戦モードもはいってさらに良いゲームになった。ひさびさに本気でおすすめできる見事な1本です。　（井）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥♥♡

PC ZIPANG

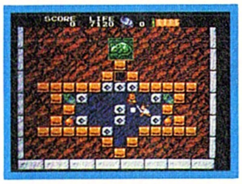
面クリアタイプのアクションパズルゲーム。刀でブロックを壊したり、見えないブロックを出現させたりしながら画面内の目的地に向かう。



■パック・イン・ビデオ
■12月14日発売
■￥6200(税抜き)■Hu-CARD

●何で、これが「ＺＩＰＡＮＧ」なの？ ってゆーもっともな疑問は、とりあえず忘れて、と。確かに、どっかで見たことあるよーなゲームではある。ではあるが、かなり気に入っているので、文句は言わない。ま、あれを知らないユーザーもずいぶんいるだろーし、「ゼルダの伝説」に対する「ニュートピア」みたいなもんなんじゃないすか、この「ＺＩＰＡＮＧ」は。ま、かなり頭も指先も使わなきゃならんので、アクションパズルが大好きな人向きね。 (北枕獲)

●タイトルや、キャラクターを借りてきて、その基になった作品とはぜんぜん関係無い物を作ってしまうっつーありがちなゲーム。と思いきやこれがえらくよく出来たアクションパズルに仕上がっているのだ。こんだけ遊べりゃ基なんかどーでもいいやって感じである(映画見てないしね、私)。ただ、かなりシビアなアクション性が要求されるので、熟考型のパズルが好きな人には向かないかも。ほんとは言いたいこともあるんだが、とりあえずここでは言わんとこう。 (鹿之介)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

PC サンダーブレード

アーケードから移植されたヘリシューティング。2Dと3D、2種類の画面で1ステージが構成されている。ホバリングはできなくなった。



■NECアベニュー
■12月7日発売
■￥7200(税抜き)■Hu-CARD

●うーん。な～んか2Dも3Dも中途半端な気がするんだけどね。まあ、私がシューティングがいまいち得意でないってのがあるのかもしれんけど。操作方法がノーマルとリバースの2種類用意されていたり、難易度の設定ができたりと、それなりに親切な作りをしてるんだけど、どーも操作感が今一つなんだ。パワーアップがないのも、どーも物足りなく感じてしまう。結局、なんで今、サンダーブレードなのか、理解に苦しんでしまうのだ。まあ、マニアなら…。 (北枕獲)

●正直、まさか今ごろこいつが出てくるとは思ってもいなかった。なんぞアレンジされてパワーアップしてるかとも考えたが、やっぱりそのままだったりする。できとしてはフツーなので、好きで好きでたまらないって人はどうぞって感じかなァ。X68000や、メガドラなどいろいろ移植されたからって良いゲームとは限らない。このゲームに限ったことじゃなく、他のメーカーもその辺のとこもうちょっと見極めてほしい気がする今日このごろ。 (鹿之介)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

MD 鮫！鮫！鮫！

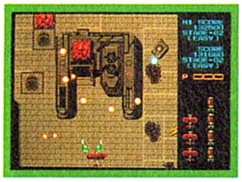
業務用から移植の縦スクロールシューティング。自機は地味だがパワーアップが豪勢。空中の敵と地上の敵の攻撃を2つのボタンで使いわけるタイプ。



■東亜プラン■11月2日発売
■￥6500(税抜き)

●前号で東亜プランオタクなどと井編集長に書かれたが、そんなことはない。といいつつも業務用の「アウトゾーン」にはまる私だが、この鮫！鮫！鮫！にもはまってしまった。はっきり言ってTATSUJINの頃とは大違いだね。確かにTATSUJINとゲーム性はほぼ同じだが派手なパワーアップの見せかたや、BGMなどは天と地ほどの差がある。メガドライブの開発になれてきたのだろうし、自社ブランドということで気合いの入りかたも違ったのだろう。気に入った。 (成沢大輔)

●ゲーセンでハマったあのゲームがとうとう家で遊べるようになってしまいましたのねん。あの炎攻撃もできちゃって、ファンの私はうれしいかぎりだ。ただ、少ーし気になったのが、メガドライブってこれでいいのか？ってこと。移植もいいけど、少し移植しすぎのような感じがする。移植移植って、業務用と全く同じだったのはコラムンスだけじゃないか。レベルダウンや一部変更した移植はもうたっくさんだ！と、いうことで…ゲーセンで遊びまくった人は買おう。 (さく)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

MD アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険

ミッキーマウスが、捕われたミニーマウスを助け出すアクションゲーム。キャラの動き、背景画面、サウンドすべてがまさにディズニーの世界。



■セガ
■11月21日発売
■￥4800(税抜き)

●ディズニーのキャラクターの中では、あまりに優等生すぎて好きになれないキャラクターであるが、このゲームのミッキーマウスは別物。不良っぽいという意味ではない。アクションゲームのキャラクターとして最高級なのである。アニメのキャラクターのイメージを壊さない豊富な表情はプレイヤーを飽きさせない上に、ぎっしりと詰まったアイデアを惜しむことなく最初から披露してくれる。おそらく開発者は相当のディズニー研究を重ねたとみた。感服ものだ！ (成沢大輔)

●一目惚れってあるものなんですね。初めて見た時からこのゲームにすっかり心を奪われてしまいました。ミッキーマウスの動きがいいとか背景画面の色調が美しいとか、そんな陳腐な褒め言葉じゃ表現したくない程の思い入れ。まあ、私の場合はこれまで見てきたディズニー映画や聴いてきたディズニーミュージックの感慨も引きずっているから感動もひとしおってところがあるんだろうけど、キャラクターを使用するゲームは本来そうあるべきなんでしょうね。 (あや)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♥◐
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡

MD キューティー鈴木のリングサイドエンジェル

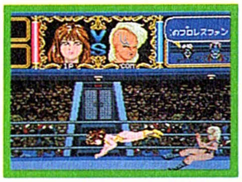
女子プロレスゲーム。キューティー鈴木以外は架空のレスラー。選手ごとにスタミナや力などの個性が設定されている。選手の表情と技が多彩。



■アスミック
■12月下旬発売予定
■￥6800(税抜き)

●画面を見た瞬間「あ、オタクがよろこびそー」と思った。実際に遊んでみると、「これほど面白いプロレスゲームは久しぶりー」と思った。キャラクターの動きはギクシャクしながらも、かなりよく動く。技数もナカナカ豊富で、次はどの技をかけようかと悩むほどある。で、これまた2人プレイがすごく熱いんだな。プロレスゲームとしては◎の出来なんだけど、あのグラフィックでソンをしてるな。もうちょっとリアルっぽくてもよかったんでは？ と思ったりする。 (さく)

●女子プロレスの女子プロレスたるゆえんを見事に表現したゲームですね、これは。技と技のぶつかりあいなんていう部分より、いかに女性のボディーラインと表情を引き立てるかということに主眼が置かれていてああ、本質をつかんでいるなあとしみじみしてしまったのであります。というわせで、そこいらのパソコンゲームにあるストレートなエッチよりも想像力をかきたてるエッチさがある。プレイするのもいいけど、ただデモ画面を見ているのも非常に楽しい。(成沢大輔)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB F1レース

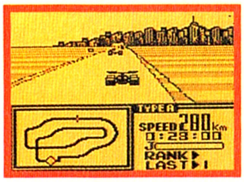
4人用アダプター対応ソフト。3Dタイプのカーレースゲームで、A・B2タイプの車を選択。スピード感・操作感は出色のものがある。1～4人対戦可能。



■任天堂
■11月9日発売
■￥2600(税込み)

●最近のF1中継では車載カメラが威力を発揮してスゴイ画像を茶の間に送ってくる。そんな画像に見慣れたせいが、F1ゲームはやはり3Dのほうが迫力があっていいと思う。今回ゲームボーイに登場したこのゲームも3D。実際にプレイしてみるとなかなかの迫力だ。マシンも2タイプからの選択とシンプルで、GBではかえってこのほうが簡単でいい。タイムアタックもバトルシーンも興奮ものでした。買いです。では、ボクはこれから鈴鹿にナマを見にいきます。(RYOII)

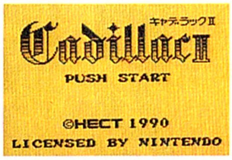
●久し振りにゲームボーイソフトをプレイした。何せ液晶の端が切れっ放しで……。で、編集部にやって来たついでに井編集長と対戦した訳だが、これが実力伯仲でなかなかに燃える。COMP操作の2台は遙か後方に消え……と言いたいところだけど本当は絶望的に引き離され、あとは心おきなくプレイヤー2台の3位争いとなりました。ま、任天堂らしい丁寧な作りだなーと思いつつ、COMPマシンにゃ一生勝てないなーと実感したドングリふたりでした。(ベニー松山)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥½♡

GB キャデラックII

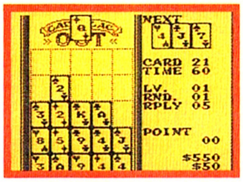
5×5のワクの内に落ちてくるトランプを縦・横・ナナメで役をつくりクリアするパズルアクションゲーム。所持金制で掛け金がなくなるとゲームオーバー。



■ヘクト
■11月30日発売
■￥3300(税込み)

●トランプのカードでテトリスをする、という表現が似合うゲーム。しかし、反射神経や指さばきはあまり必要ではなく、かなりの記憶力が必要となるのが本家テトリスとの違い。だから、ぼーっとしながらヒマつぶしにプレイするのは無理で、やるからには精神を集中しなければならないのだ。プレイする人はそのつもりでどうぞ。あと、ゲームボーイの画面では色によるカードの区別ができないので、ファミコン版よりも目に負担がかかるのが難点。(野安ゆきお)

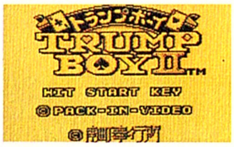
●トランプとテトリスの合体と、テトリスから生まれたテトリス風ゲームの中でも、なかなかの極め付き企画ゲームの続編。今回は持ち金制を導入してゲームの持続性を高めた所が○ですね。ただ前作でも言えたことですが、ゲームボーイ画面での、数字とマークの瞬時の判断というのは、かなりむずかしい。ゲームの難しさに加えて、目の疲労からくる難しさもあって、ちょっとイライラしちゃうんですよね。大画面でやりたーいなんて思ってしまうんです。(マッキー)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

GB トランプボーイII

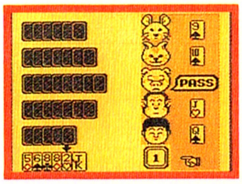
大富豪・ページワン・七並べの3つのトランプゲームがエントリーされている。それぞれルール設定ができるため、個人個人の楽しみ方ができて、親切。



■パック・イン・ビデオ
■11月9日発売
■￥3500(税込み)

●トランプの面白さってのは、相手の顔色をうかがいながらハッタリをかけたり、ハッタリを見破ったりするところにある、と私は思う。トランプボーイIIのコンピュータ君はなかなか賢い思考ルーチンを持っているので、そこそこ楽しめるのだが、やはりあと一歩何かが足りない気がする。あと、通信ケーブルを利用しての複数人同時プレイについてだが、ゲームボーイ4台×ソフト4本を揃えてまでトランプしようなんて、少なくとも私は思いません。(野安ゆきお)

●大富豪、ページワン、七並べ、どれをとってもコンピュータの思考が速く、テンポ良くゲームが楽しめる。プレイヤーが次に出せるカードを示してくれる親切心もイイ。対戦相手が動物やら人間やらイロイロいて楽しいし、プレイ中状況に応じて対戦相手の顔が変化する等の細かい工夫がこのゲームを単純さから救っている。だから1人でプレイすると、トランプというより、ゲームとして楽しめたりもする。2人以上いた時には私なら迷わず普通のトランプ買うけどね。(あや)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB GO! GO! TANK

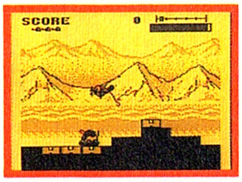
プロペラ機で荷物を引き上げ移動し、タンカーの進む道を作るアクションゲーム。ヘリは攻撃可能で敵の砲台を破壊し、タンカーを守ることもできる。



■コピアシステム
■11月30日発売
■￥3400(税込み)

●ヘリで荷物をつり上げ、タンクの進む道を作ってあげるんだけど、そのヘリの操作が難しくって。ふらふら、ゆらゆら旋回しながら、荷物をうまく引っかけるのも、思った所へ落とすのも。さらにステージの終盤に登場する敵も倒さなければならないんですから。最初は、味方のはずのタンクが攻撃してくるのにビックリしたり（当たり判定はなかったのでホッ)、思い通りにタンクが進んでくれないのでガッカリしたり、ちょっと取っ付きにくいかな。(マッキー)

●飛行機で荷物を積んだりして戦車の道を作ってやる、というそのゲーム性が良いか悪いかを言う前に、このゲームは操作性が難しすぎる。僕はシューティングゲームにしろ何にしろ自機にかかる慣性はできるかぎり無くすべきだと思う。このゲームは慣性はつくわ、揚力はかかるわでもうパニックだ。これじゃあタイトル通り「GO！GO！」なんてできるわけがない。なれてしまえばいいかもしれないが、努力したいと思わせる要素が少ないように思えた。(バッキート早川)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥½♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB ふしぎなブロビー

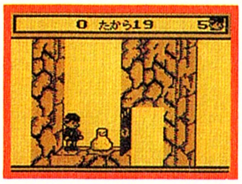
後ろをついて来てくれるブロビーに好物のキャンディーを食べさせて、色々な物に変身して手助けしてもらいながら、お姫様を助け出す。FC版の移植。



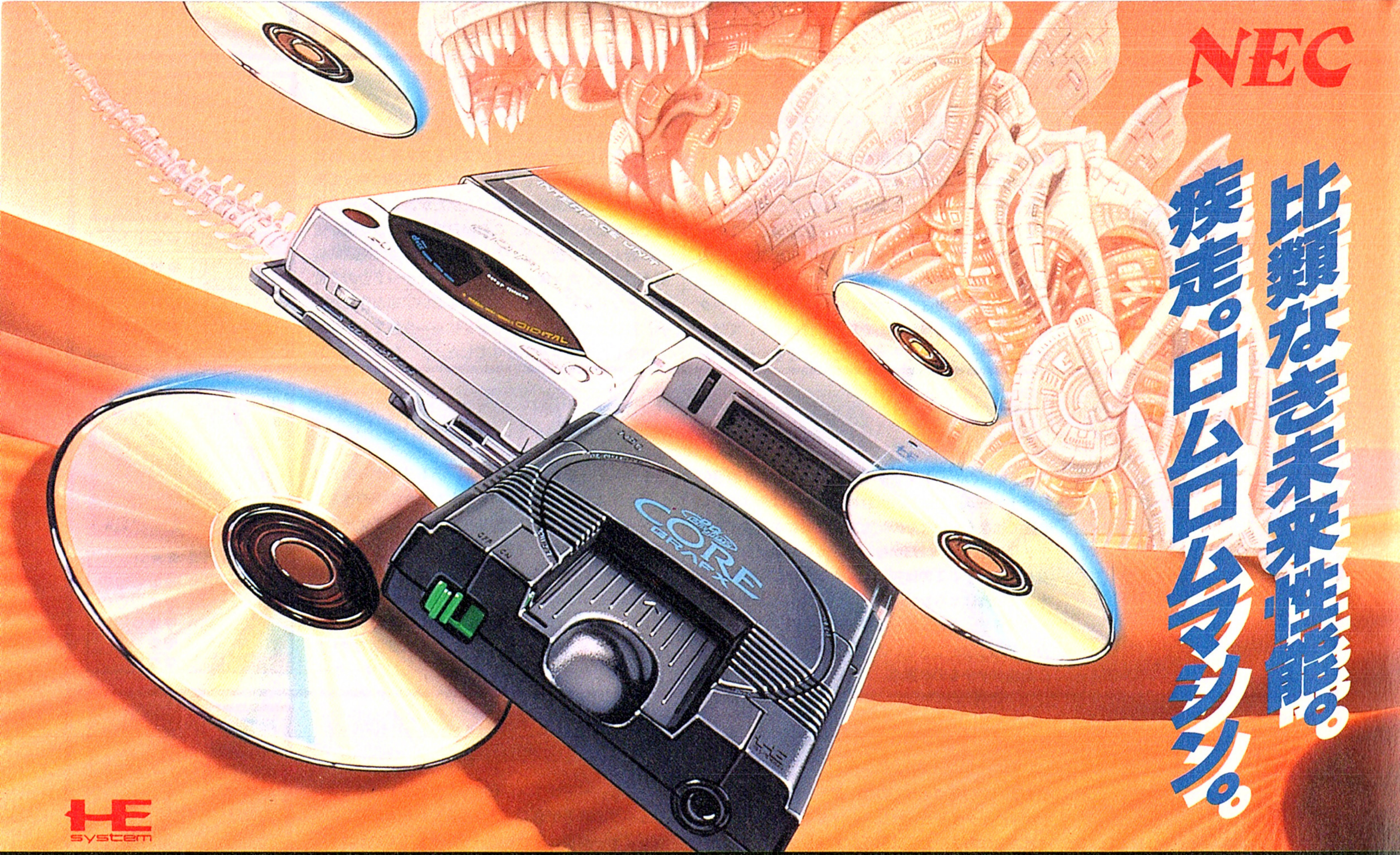
■ジャレコ
■11月9日発売
■￥3400(税込み)

●ついてまわるモンスターがいろいろな効果をもつものに変身するというのはおもしろいのだけど、いかにも操作性が悪く、その上マイキャラが弱いという事がそのおもしろみを減少させていると思う。大体高い所から飛び降りたら死んじゃうなんて、ねェ。マリオは雲の上から飛び降りても平気だというのに。ゲームボーイのユーザーがこんなシビアさを望んでいるとは思えないんだけど…。アイデアはいいけど、ちょっとねという典型の気がする。惜しい。(バッキート早川)

●海外のゲームの移植っていうことで、雰囲気は日本のそれとは違う。キャラクターの動きもスムーズで、見ててとっても感じがいい。主人公(？)のブロビーも、いろんな物に変身するのがけっこうインパクトがあって画期的。ただ、ゲームの目的や、ブロビーの変身とキャンディーのカンケーがよくわからないとか、まー色々苦情が飛ぶけど、自分は少し気に入ってる。ただ、やっぱり次に何をすればいいかハッキリとしてほしかったってのはあったぞ。(さく)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥½♡



540メガバイトの大容量、迫力のデジタルサウンド。これが標準性能だ。



PCエンジンCD-ROM²システム
(CDR-30A+IFU-30A)
標準価格57,300円(税別)

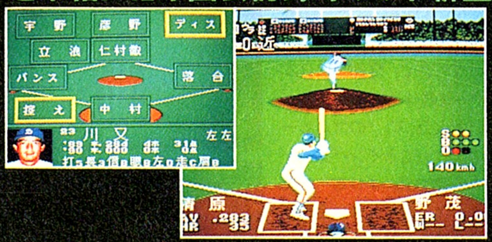
- 540メガバイトの大容量で、究極のゲーム体験。
- 生の音楽や声が飛び出す大興奮のデジタルサウンド。
- ROM²アンプと組合せれば、15W+15Wのハイパワーアンプでさらに迫力アップ。
- ゲーム、カラオケなど、専用ソフトもいよいよ充実。

※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです。

ROM ROM

面白さの波状攻撃。ロムロムソフトいよいよ充実。

超本格！12球団公認野球ソフト新登場!!



ザ・プロ野球

ザ・プロ野球
希望小売価格6,800円(税別)

好評発売中

名前も、顔も、フォームも、実在の監督・選手そのもの。
アクションとシミュレーションの2モードで遊べる野球ソフトの決定版。

待望のシリーズ最新作。誰も優子を超えられない!!



ヴァリスIII

ヴァリスIII
希望小売価格6,780円(税別)

好評発売中

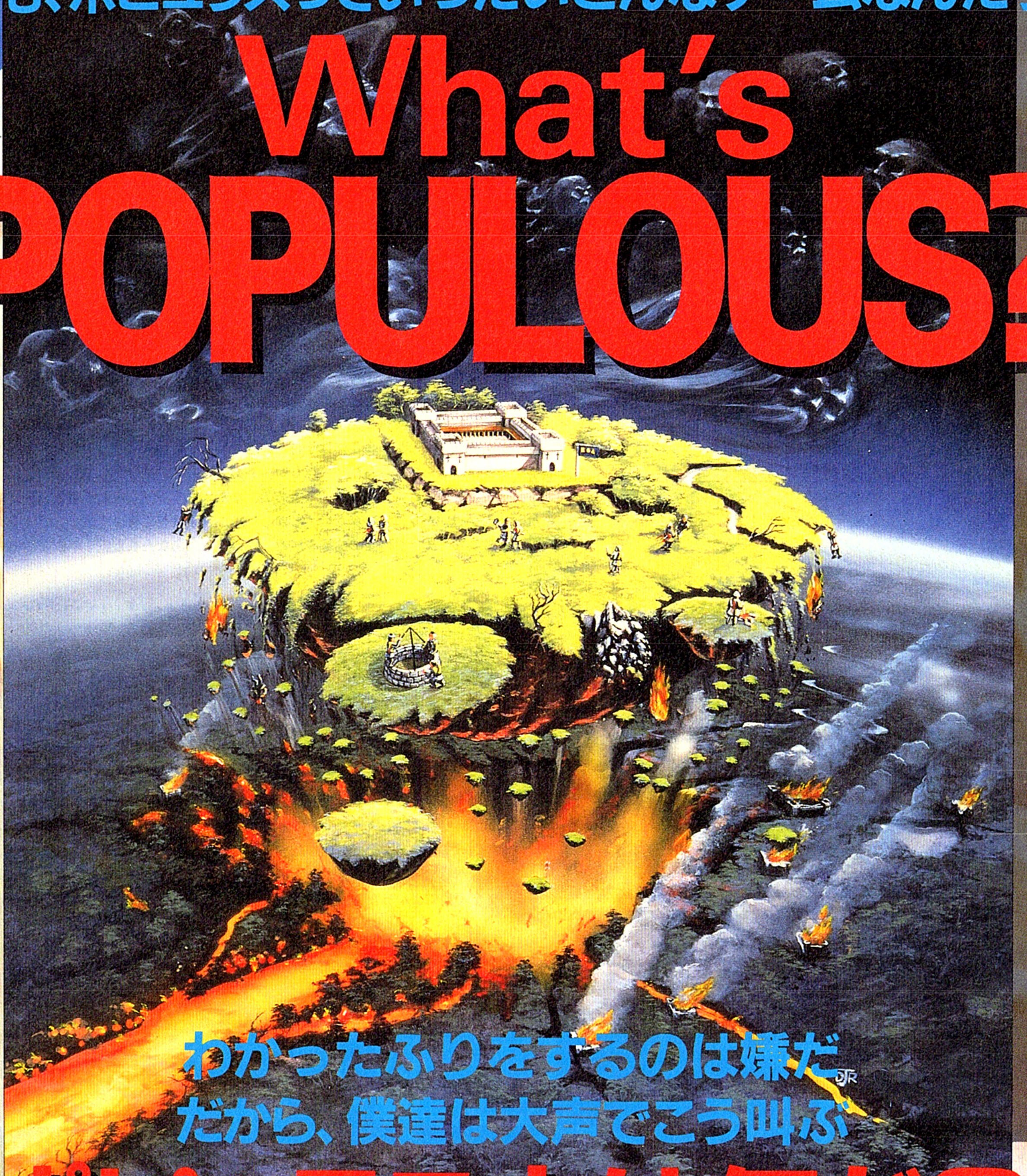
ヒロイン優子、妹のヴァルナ、鬼族の娘チャムが、人間界、夢幻界、魔界を舞台に縦横無尽の戦いを繰り広げる壮大なアクション

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

パソコンソフトとして登場し、世界的にヒットした
ポピュラスが、スーパーファミコンで登場する
でも、ポピュラスっていったいどんなゲームなんだろう

What's POPULOUS?



わかったふりをするのは嫌だ
だから、僕達は大声でこう叫ぶ

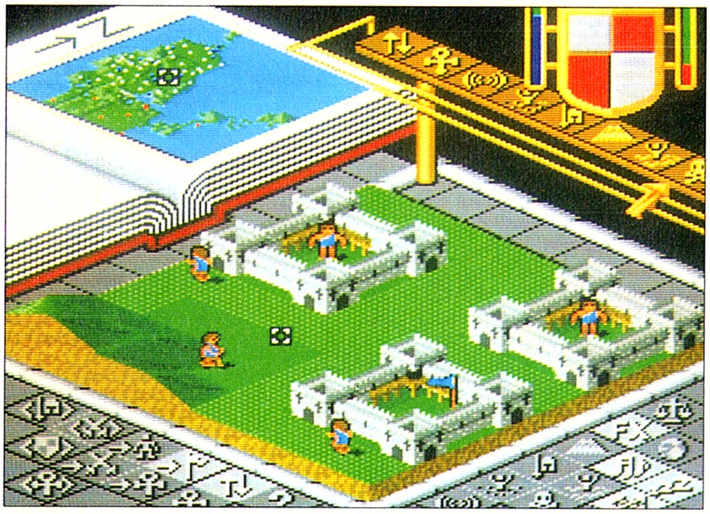
ポピュラスとは何だ？

その問いの答えは今、明らかになる

What's POPULOUS?

◀国境を越え、各国で賞賛を浴び ポピュラス・その

ポピュラスというゲームが、最近よく話題になっている。神になって悪魔と対戦するゲームだとか、人々を繁栄させるゲームだとか、色々な説明がされてるけど、どうもピンとこない。いったいどんなゲームで、どんなところが楽しいのだろう？ ポピュラスに好奇心を持ちつつも、ポピュラスのことを知らなくて欲求不満ぎみになっているあなたのために、ポピュラスの魅力を徹底解説します。



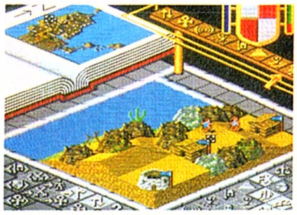
↑これがポピュラスの画面。左上に見えるのがブックオブワールド全景。中央にあるのが拡大図だ

種族を育てるのが最初の快感

ブックオブワールドと呼ばれる世界。ここには2つの種族がいる。自分が応援する種族を繁栄させ、もう一方の種族を絶滅させるのがゲームの目的だ。プレイヤーは神であり、種族の繁栄を手伝うことがゲーム中での主な仕事となる。〝土地を開拓しろ〟という指示を出し、土地を求めてさまよう彼等の回りの土地を平坦にしてあげる。これを繰り返して種族を繁栄させるのだ。

極端な例だが、ここには子育てに通じてる何かがある。こうなってほしい、ああしてほしい、という願いはあるものの、なかなか思い通りにはいかない。しかし、時にはこちらの予想以上の成果を生み、愛情込めて育てているこちらを喜ばせてくれる。これこそポピュラスの魅力の内で最大のものではなかろうか？

画面上を動く種族達を見て「あ、そっちに行くなってば！」の言葉が出始めると、あなたも立派な中毒者の仲間入りである。



←人が家を建て、家はどんどん発展する。これが快感

ポピュラスの楽しみ…………………①

ポピュラスは、その本来の目的である敵を全滅させることだけが快感なのではない。それよりも、種族を育てるということこそ、このゲームならではの快感なのだ。

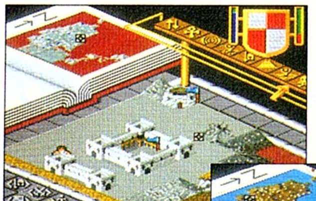
画面内をちょこちょこと動きまわる彼等は、本当に自分の意思を持って活動しているように見えるから不思議だ。平坦な土地を求めて歩き回る彼等の近くに平坦な土地を作ってやると、待ってましたとばかりに家を作る彼等。それを見てると「神様やってて本当によかった！」と思えてくる。さらに、その家が発展し、城になり、そしていつか建ち並んだたくさんの城になる。それを見ると、いつの間にか敵の種族のことを忘れ、ただ自分の種族がこんなにも繁栄したことを素直に喜び、神として何ともいえない快感を感じてしまうのだ。

でも、もしかするとポピュラスの制作者は、こんな楽しみ方があることは予想していなかったかもしれない。こんなことに楽しみをおぼえるのは、我々日本人が農耕民族である証明なのかもしれない。

◆バラエティに富んだ世界群◆

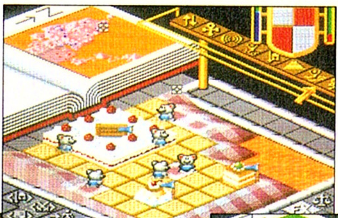
ゲームの世界は1つだけではなく、さまざまなバリエーションの舞台が10種類も準備されている。人が屋外を歩いているだけですぐに体力を消耗して死んでしまうほど過酷だったり、なかなか人数が増えなかったりと、世界によってそれぞれ特徴がある。その世界に応じた戦略を取らないと苦戦するので注意しよう。

もちろん、そのような内面的なものだけでなく、外見上もかなりの違いがあるのがわかってもらえると思う。ここに挙げたのは外見上の特色が顕著な4つの世界。どれもこれも細かい所まで凝っていて、見ているだけでも笑える世界ばかりなのだ。



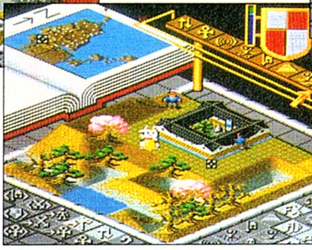
◀フランス革命

革命軍と国王軍との戦いとなる。国王軍のモニュメントはギロチン。オープニングのBGMがフランス国歌風である



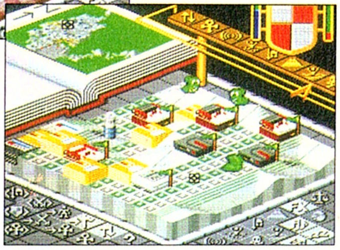
▼ビットプレーン

これもスーパーファミコン版オリジナル面。建物がゲーム機になっていて、ゲームボーイ、ファミコン、ディスクシステム、スーパーファミコンへと成長させてゆくのだ



▶大江戸

パソコン版でも人気の高かった世界。商人と武士との戦いという設定である。神のモニュメントが〝まねき猫〟というのが笑える。桜と松がいい味出してる



▲ケーキランド

見ているだけで楽しくなる世界だ。建物はケーキ。畑はチョコレートやビスケット。海はマーマレード。スーパーファミコン版のオリジナル面である

ている話題のゲーム▶魅力を探る

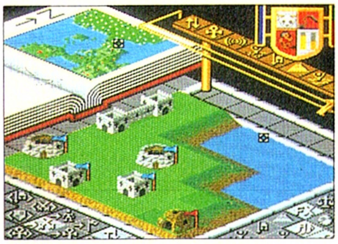
戦略的思考も楽しめればベストだ

とはいえ、自分の種族を障害なく育てるだけではゲームは終わらない。クリアするためには、敵種族を攻撃せねばならない。種族同士で戦わせてもいいのだが、神であるあなたは、さまざまな天変地異を起こして敵を苦しめることもできるのだ。

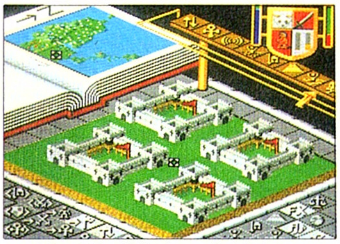
地震や火山隆起、洪水などの天変地異を起こすと、神の力（マナ）が消費される。この力は自分の種族の繁栄に比例して増える。もちろん天変地異を起こすだけの力がたまっていなければ何もできない。種族を繁栄させておくことが、なによりも重要なのだ。種族を繁栄させ、力をため、敵種族を攻撃して衰退させ、絶滅させる。これがポピュラスというゲームのおおまかな流れである。

しかし、こんなに簡単にゲームが進むわけがない。一方の種族を神であるあなたが応援するなら、もう一方の種族は悪魔であるコンピューターが応援しているのだ。悪魔は神と同等の力を持っており、自分の種族の繁栄を目指して日夜努力をしている。そして、自分の種族が繁栄して力をためると、こちらの種族を衰退させるためにさまざまな天変地異を起こすのだ。つまり、プレイヤーとコンピューターは、自分の応援する種族を通して、神と悪魔の戦いを繰り広げることになるのである。これがポピュラスというゲームなのだ！

だから、のんべんだらりと自分の種族の繁栄を見つめているだけではポピュラスを制することはできない。自分の種族の繁栄に力を入れるべきか、それともここで相手に天変地異を与えるべきか、刻一刻と変わりゆく状況を睨みつつ、最善の手を打たなければならない。ゲーム世界を制するため、戦略的思考をフルに回転させることも、ポピュラスを楽しむ重要なポイントなのだ。



↑とうとう敵がこちらの陣地に入ってきた。ここらへんから、ゲームは戦略性が重要になる



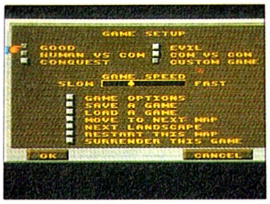
↑自分の種族の繁栄ばかりに気を取られていると、敵もこのように繁栄してしまうのだ

ポピュラスは永遠に楽しめる

自分の種族をバリバリに繁栄させ、敵種族を絶滅させる。最初の頃の面なら、初心者でもコツをつかめば1時間ほどでこのような状態になるだろう。ここまでの過程を思い出し、しばし勝利の余韻に身を委ねる至福のひとときを楽しめるはずだ。

しかし、ゲームはこれで終わりではない。あなたはたかが1つの面で勝利を得たに過ぎないのだ。ポピュラスは、次々と面を征服してゆくモードだけでも1000面という膨大な面数を持っている。1つの面をクリアしたときの得点が高ければ、何面かジャンプして進むことができるものの、最終面を終えるには最低でも300面ほど征服しなければならないだろう。とても1日2日でポピュラスを遊び尽くすことは不可能である。セーブやパスワードを利用して、何日もかけてじっくりと取り組んでほしい。先は果てしなく長いのだから。

さらには、初心者のための練習モードはもちろん、色々な設定を変化させて遊ぶことができるカスタムモードまで準備されている。敵は何でもありにして、こちらは天変地異を一切使えなくするというマゾヒスティックな遊び方や、その逆のサディスティックな遊び方もカスタムモードでは可能。自由自在に設定を変えることにより、限りなく無限に近い楽しみ方ができるのだ。





↑ゲーム設定メニュー。ここで細かく設定を変化させてもいい

→起こせる災害の1つ1つを設定できる。ここを少しいじるだけで、ゲームの難易度はガラリと変わるのだ

ポピュラスの楽しみ……………②

ポピュラスの楽しみの1つは、敵への災害攻撃である。地震、火山隆起、沼地化などの天災を起こすのは、最初の内こそ気が引けるものの、いつの間にか快感になっていく魔力を持っている。

画面を上下に揺らし、敵の建物を消滅させる地震。敵の平地にある建物を壊滅させる火山隆起。「ジョボッ…」という音をたてながら人を飲み込んでゆく沼地。これらで敵にダメージを与えることを覚えると、どうしても病み付きになってしまう。そんなヒドイこと、俺は絶対にしない！　という人も、実際にポピュラスをプレイしてみれば、すぐに考えを改めるだろう。だって、こちらがいくら遠慮していたって、悪魔の側はこちらに容赦なく災害を起こすのだ。やられてばっかりじゃ嫌になるはずだ。

しかも、これらの災害をより多く起こした方が、面クリア時に高得点を出すことができるのだ。これじゃ、いくら聖人君子といえども、災害を起こす魅力に心奪われるというものである。

◆ゲームの進行・チャート◆

ゲームの流れを簡単に説明しよう。

まず自分の種族のいるあたりの地形を平坦にする。彼等はそこに家を建て、それを発展させる。家が大きくなると人々が増えるので、比例して神の力も強くなる。力がたまったら、今度は敵の種族に天変地異を与える。敵がそのダメージを修復しているスキにこちらはさらに種族を発展させる。これを繰り返し、自分の種族を繁栄させ、敵を衰退させる。そして全滅させればゲームクリアとなるのだ。

ただし、敵であるコンピューターも同じことを考えているので、こうは簡単にいかないことを忠告しておく、念の為。

神（プレイヤー）→ ①土地をならす → ②人々がふえる → ③神の力が強くなる → 敵に災害を与える → ④土地が荒れ人が減る → ①にもどる

悪魔（コンピューター）→ ①土地をならす → ②人々がふえる → ③悪魔の力が強くなる → 敵に災害を与える → ④土地が荒れ人が減る → ①にもどる

→ 敵の種族が全滅するとゲームクリア

What's POPULOUS?

◀ゲームの流れが一目でわかる▶

ポピュラス誌上モニタープレイ

数多くのコマンドを使用しなければならないこのゲーム。1000面ある征服モードの最初の面を実際にプレイしながら、それらのコマンドを説明しよう。

コマンド説明

［造成コマンド］



山を削ったり、土地を盛り上げたりするコマンド。このコマンドに選び、あとはAボタンで土地を盛り上げ、Bボタンで削ることができる。ただし、自分の種族、もしくは建物が見えるところ以外では土地の造成はできない。

［シールドコマンド］



ゲーム中の色々な情報を見るためのコマンド。建物や人間にシールドを付けると、その情報が画面右上にある盾の中に表示される。自分の種族だけでなく、敵種族の人間や建物にも付けることができるので、有効に利用しよう。



↑建物につけると、人口や武器の様子が表示される



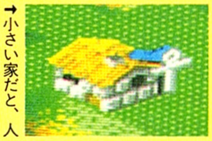
↑人につけると、生命力と所持している武器が表示される



↑敵に付けることも可能。このとき左隅はドクロになる

◆建物について◆

ポピュラスにおいて、建物は2つの意味を持つ。1つは種族を殖やすということ。建物の中でなければ種族は殖えない。もう1つは、建物によって技術レベルというものが設定されており、ほとんどの場合においては、いい建物ほどいい武器を作り出すことができるということだ。



↑小さい家だと、人数も当然少ない



←城になれば、人口は何千人にもなる

◆リーダーについて◆

種族には1人のリーダーがいる。このリーダーが死んだり、後で説明するような騎士になったりしてリーダーがいなくなってしまった場合、次に自分の種族のモニュメントに触れた人間がリーダーとなる。

〈神〉







〈悪魔〉

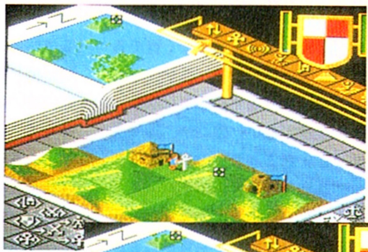


ゲームの進行状況

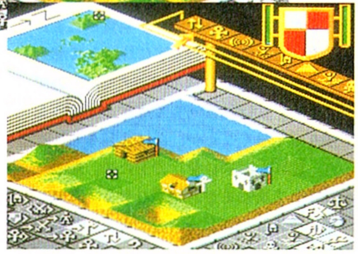
❶土地の造成

ゲームが始まったら、まずは自分の種族の居場所を探そう。この面では全体マップの上方、海辺に何人かが固まって住んでいた。さっそく彼等の回りの土地を造成し、平坦（へいたん）な土地を作ってあげる。もちろん種族への指令は陣取りにしておく。すると、彼等はどんどん家を発展させ、瞬く間に城まで完成させてゆく。その間にもせっせと回りの土地を平坦にしておく。いずれ彼等が建物の許容人数を越えるまでに増えても、外に出てた人がすぐさま新しい建物を作り、発展させられるようにだ。

さて、いつまでも自分の種族ばかりを見ていても、ゲームに勝利することはできない。こちらの発展が軌道に乗ったことを確認したら、余裕のある内に敵種族の発展の様子を調べにゆこう。ことあるごとに敵のリーダーや建物にシールドを付け、状態を細かくチェックするクセをつけておくにこしたことはないのだ。



←海辺にひっそりと暮らす神の種族を発見した。十字を持つのがリーダーだ

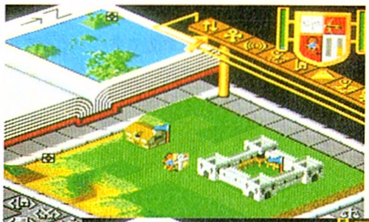


↑回りを平坦にしてあげたら、家が増えて、少しずつ大きくなってきた

❷建物の発展

敵もまだまだ自分の種族のことを気にするので精一杯のようで、こちらにちょっかい出す余裕はなさそうだ。ならば、こちらも自分の種族のことだけに専念するとしよう。

ほんの狭い平地さえあれば家は建つけど、それをほったらかしにしちゃいけない。すぐさまその回りを一気に平坦にして、家を発展させるのだ。城にまで発展したら、少し人口が増えるのを待ち、わざと城の脇に丘を作り、城を崩す。すると人間が溢れ出てくるので、その人間にすぐ隣の土地に家を建てさせる。そしたらさっきの丘を削りとり、崩れた城を復興させる。新しく建った家の回りもすぐさま平坦にしてあげて、それを城にまで発展させる。これを繰り返して、一気に種族を繁栄させよう。種族の人数が増えれば、神の力も増える。敵に災害を起こすのも、もう遠いことではない。



←広い平坦な土地を作ってあげると、城はすぐにでき上がった。やったね！

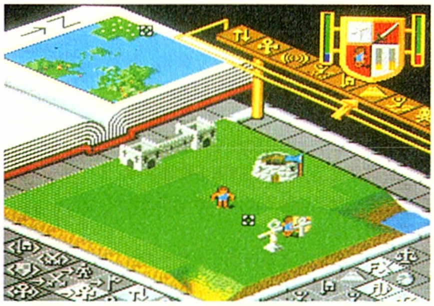


↑ここまで城を密集させて建てると、なかなか壮観だ。かなり繁栄してきたぞ

❸リーダーの育成

いくら人数が増えても、ひ弱な人間ばかりではしょうがない。ポピュラスでは人間同士を合体させることで強い人間を作ることができるので、ここらへんでみんなを合体させて強い種族を作ることにしよう。

ランダムに外を歩いている人を合体させてもいいのだが、いずれは騎士として遠征してゆくリーダーに、みんなを合体させることにしよう。集合コマンドを使えば、みんなぞろぞろとリーダーに合体してゆく。ただし、ずっとこのままにしておくと、リーダー1人が強くなるだけで種族全体は繁栄しないので注意しなければいけない。



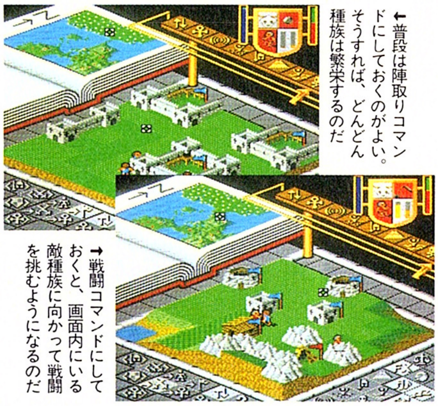
↑1人がリーダーに近付き、合体する直前

❹種族への指令

気付くと敵種族も繁栄をとげ、両種族の領地が接するまでに近付いていきている。もはや、ただのんびりと陣取りコマンドで領地を広げているだけでは対処し切れない状況だ。

敵種族はどんどんこちらへ侵入しようとしているのだから、戦闘コマンドで応じなければならないし、戦闘に勝つために種族を合体させて強くするのも重要となる。モニュメントの場所を移動した後で集合コマンドを使い、種族をうまく誘導して破害を抑えるのも大切だし、もちろん陣取りコマンドで種族を繁栄させることも忘れてはいけない。

ここらへんから、ゲームはにわかに忙しくなる。クライマックスをひかえ、ここらへんからが正念場なのだ。



↑普段は陣取りコマンドにしておくのがよい。そうすれば、どんどん種族は繁栄するのだ

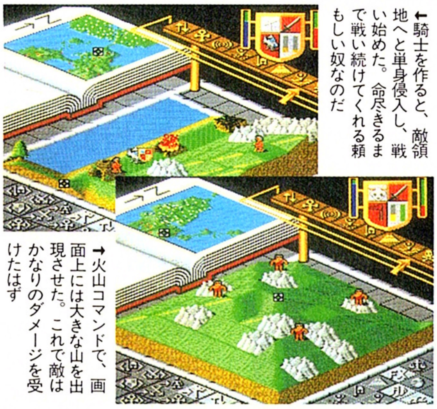
↑戦闘コマンドにしておくと、画面内にいる敵種族に向かって戦闘を挑むようになるのだ

❺敵への災害

さて、種族同士を戦わせていてもらちがあかない。神の力（マナ）もかなりたまってきたので、ここらへんで災害を敵領地に起こしてしまおう。

災害の内で、地震や火山隆起は局部的なダメージを与える手段。城が密集している平地などをターゲットに起こすと効果的だ。また、沼地は地味ながら、いつまでも効果が残るのでぜひ活用したい。洪水はマップ全体の水位を上昇させるので、こちらもそれなりの被害を受けるので覚悟しておくこと。

ただしこれらの災害は、敵の種族にダメージを与え、一時的に衰退させることはできても、壊滅させることは難しい。勝負にケリをつけるためには、後で説明する2つの方法に頼ることになるだろう。



↑騎士を作ると、敵領地へと単身侵入し、戦い始めた。命尽きるまで戦い続けてくれる頼もしい奴なのだ

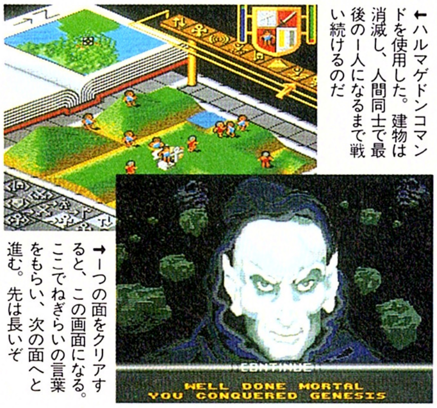
↑火山コマンドで、画面上には大きな山を出現させた。これで敵はかなりのダメージを受けたはず

❻決戦・勝利

種族はこれ以上ないほど繁栄した。敵種族はこちらの災害攻撃で瀕死の状態だ。こうなったら、ここらへんで一気に勝負にケリをつけよう。

ケリをつけるために有効な方法の1つは騎士を作ることだ。何人もの騎士を敵地に送り込むと、一気に敵を壊滅してくれることも多い。しかし、やはり最後は最終決戦コマンド、ハルマゲドンを使用して華麗に勝利を決めるのが美しい。互いの種族がマップ中央に集結し、最後の1人になるまで戦い続けるさまは圧巻である。

そして、敵種族を全滅させ、面クリアとなると得点が表示される。征服モードなら、ここで次にプレイする面の名前が表示される。そして、新たな戦いの始まりとなるのだ。



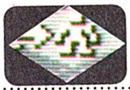
↑ハルマゲドンコマンドを使用した。建物は消滅し、人間同士で最後の一人になるまで戦い続けるのだ

↑一つの面をクリアすると、この画面になる。ここでねぎらいの言葉をもらい、次の面へと進む。先は長いぞ

［指令コマンド］



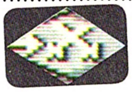
陣取りコマンド。これを選んでおくと、種族の人間達は平坦な土地を求め、新しい建物をどんどん建てようとする。



合体コマンド。近くにいる人を合体させ、より強力な種族を作り出すために使う。環境の厳しい世界で使うと有効的。

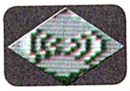


集合コマンド。外を歩いている人を自分のモニュメントへと集合させ、リーダーと合体させてパワーアップさせるために使う。

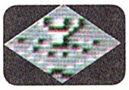


戦闘コマンド。種族の人間達は敵との戦闘により領地を広げようとする。近くに敵がいないときは普通に建物を建てる。

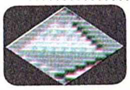
［災害コマンド］



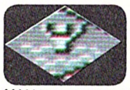
地震コマンド。画面上にクローズアップされている範囲に地震を起こすことができる。画面の外にある地域には被害は及ばない。



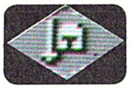
沼地コマンド。沼を作り、敵を落とし入れることができる。ただし、平地の上でなければ作ることができない。



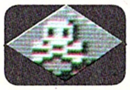
火山コマンド。クローズアップマップ上に岩石混じりの巨大な火山を作り出す。元の平地にもどすにはかなりの労力が必要である。



洪水コマンド。世界全体の水位を一段階だけ上昇させることができる。低位置にあった建物は一気に壊滅する。



騎士コマンド。リーダーを騎士にすることができる。騎士になったリーダーは敵の領地へ進み、自分が死ぬまで建物を破壊し続ける。



ハルマゲドンコマンド。すべての建物が消滅し、最後の1人となるまで敵と戦い続ける最終戦争コマンドだ。

◆得点について◆

面クリア時の得点の計算方法だが、なるべく派手な攻撃をした方が結果として高得点になる。そして最後ハルマゲドンで勝利すれば、かなり得点を稼げる。



◆神と悪魔は平等ではない◆

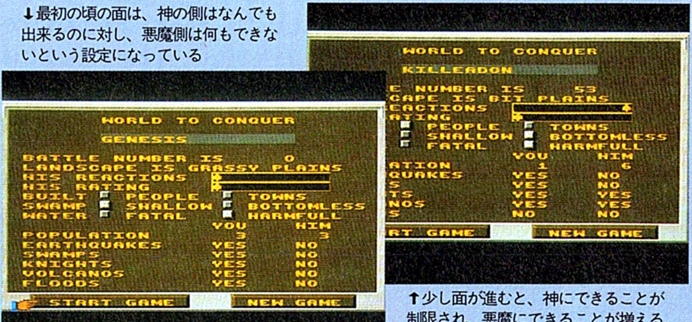
ポピュラスの面白さというのは、こちらが出来ることは相手にも出来る、という点にある。こちらが敵領地に火山を作ることができるのと同様に、敵もこちらの領地に火山をつくることができる。条件は五分五分、というわけだ。

が、これはあくまで理想論。たとえば、この誌上モニタープレイは征服モードの最初の面を使って行ったが、神であるプレイヤーは災害でもなんでも自由に起こせるのに対し、悪魔であるコンピューター側は一切の災害を起こすことが出来ないという設定になっている。最初の面だけあって、もともと神が圧倒的に有利な設定なのである。

もちろん面が進むにつれて、神の有利さは減ってゆく。つまり、神に出来ないことが増え、逆に悪魔に出来ることが増えてゆくのだ。神は土地の造成しかできないが、悪魔は天災をすべて起こせる、というウソのような設定もそのうち登場する。

難易度を調節するため、神と悪魔は永遠に平等にはならないのである。

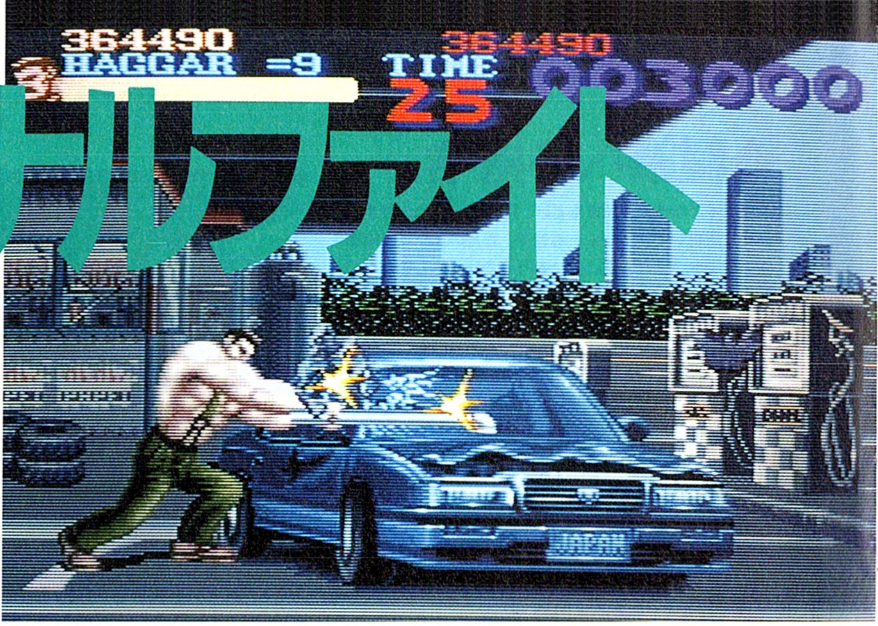
↓最初の頃の面は、神の側はなんでも出来るのに対し、悪魔側は何もできないという設定になっている



↑少し面が進むと、神にできることが制限され、悪魔にできることが増える。これにより、難易度が上がるのだ



ファイナルファイト



スーパーファミコン用カートリッジ
カプコン／12月21日発売／¥8500（税込み）

⊙文／手塚一郎

ゲームセンターで大ヒットした格闘ゲーム『ファイナルファイト』が、もうすぐスーパーファミコンにやってくる！　最終調整を残すのみなので、もはや年内発売は確実だ。それまではこのページをじっくりと読んで予習しておくことをおススメする。



⊙ファイナルファイトは気持ちいいゲームだ

説明するまでもないが、この『ファイナルファイト』は格闘ゲームである。巨大なキャラ同士で殴る蹴るしながら進んでいくわけだ。その様は見ているだけで気持ちいいのだから、プレイしている人はもっと気持ちいいに違いない。ムキになって遊んでいる人を目にするたびに「ああ、今この人はストレスを解消してるんだなあ。ゲームセンターに『ファイナルファイト』があって良かったね」と、しみじみ思ったりもしてしまうほど。

数ある格闘ゲームの中でもこの作品が群を抜いて気持ちいいのは、やっぱりリアルだからだろう。プロレスの話になって恐縮だが、UWFの間接技がやけに痛そうに見えるのも、彼らがリアルバウトの路線を打ちだしていることに関係している。スーパーファミコンだからこそ許された移植——プレイしてみたら、やっぱり痛そうだった。



↑敵をぶっ飛ばすほどのトルネード・アッパー。遊んだ人にしかわからない壮快さだ！



←これがタイトル画面。回転拡大しながら表示されるのだ

暴力集団マッドギアにジェシカがさらわれた

事の起こりは、マッドギアという悪の組織が市長の娘ジェシカをさらったことだった。市長ハガーのやり方がマッドギアの連中には気に入らなかったのである。警察を介入させるわけにはいかないため、ハガーと、ジェシカの恋人であるコーディーはスラムへと向かうのだった。しかし、そこには…。



↑メトロシティの市長であるハガーのところへ1本の電話がかかってくる



↑暴力集団マッドギアは、ハガーへの報復のために彼の娘ジェシカを捕えたのだ



↑続いてモニターに映し出されたのはダムド。気持ち悪い。で、ゲームスタート



↑ホームで闘っていると、そこへ地下鉄が入ってくる。場面転換の演出が楽しいね

⊙移植されて変わった点は？

好きな（あるいは興味のある）ゲームが移植された——これは、とてもうれしいこと。だけど、よろこんでばかりはいられない。それがどんな風に移植されるのかが問題だから。メモリの関係で背景が少し省略されたとかなら納得がいくけど、ゲームとしてのおもしろさが変に歪められてしまったのでは何のための移植なのかわからなくなってしまうよね。

で、『ファイナルファイト』。心配している人もいるだろうけど、ご安心を。気持ちいい仕上がりになっている。削られた要素は、ガイの存在、2人同時プレイ、ステージの一部——この3つだけなのだから。残りは完璧。文句のつけようがない。コントローラの反応も非常にいいし、サンプリングによる音声だって再現されている。これで満足しない人は人間ではない。そう言い切ってしまおう。

ゲームセンターで気持ち良くなれなかった人も、スーパーファミコン版なら気持ち良くなれるはずだ。



↑さすが8Mのパワー。夕陽と自由の女神が美しい！

↓背景に描かれたやじ馬がそれっぽい雰囲気だね

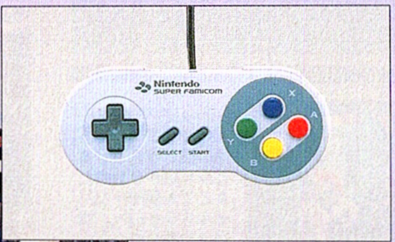


⊙業務用にはない機能もあるぞ

ほとんど完璧に移植されたのはわかった。でも、スーパーファミコンならではの機能ってのはないの？

という欲張りな人もいると思う。が、安心してほしい。ちゃんと用意されているんですね、これが。さっすがカプコンといったところ。

ご存じのようにスーパーファミコンはボタンが多い。これを活用しないテはないんじゃないの？　てなワケで操作系を変えることができるようになった。アーケードファンは忠実な２ボタンによる操作で問題なし。それ以外の人は、２つのボタンを同時に押して使用する必殺技を３つ目のボタンで行うモードをオススメする。これなら必殺技を使おうとして失敗してしまった、なんてこともなくなるよね。



→スーパーファミコンのコントローラ。使用するのは✚キーとＹおよびＢボタンだけ。シンプルでいいね

↓操作が簡単なので、キャラクターの動きが指にじかに伝わってくる。気持ちいいゲームの条件のひとつだ





→写真のように鉄パイプを拾い、それで攻撃するのもＹボタンのみで可能。状況に応じて行動を変えてくれるので遊びやすいぞ

コーディー



名前…コーディー　ジェシカの恋人
身長…182センチ　体重…85キロ

ケンカの天才で、ストリートファイトが得意。ナイフの名手でもある。



→コーディーの攻撃の基本はジャブだ



←投げは他の敵も巻きこめるオイシイ技だ

ハガー



名前…ハガー　ジェシカの父親
身長…202センチ　体重…121キロ

メトロシティの市長で、元ストリートファイター。娘を奪われてしまう。



→ハガーの基本攻撃はボディブロー



←レスラー顔負けのバックドロップは強力だ

ROUND 1 〜SLUM

『ファイナルファイト』は、ここからスタートする。ジェシカを連れ去ったダムドを追ってスラムへと足を踏み入れた。だが、すでにこのスラムは悪の暴力集団マッドギアの勢力下にあるらしく、次から次へと敵が襲いかかってくるのだった——。

行く手を阻むマッドギアの手下を倒しながら進むと、やがてダムドと闘うことになる。だが、すでにジェシカは別の場所へと移されてしまっていた。



↑武器を手にすると間合いが広がるだけではなく、攻撃力もアップ。かなり有利だよ



←ここからゲームスタート



↑ハガーは地下室でも大暴れ。背後の木箱は破壊可能。中にはアイテムが入っているんだ



←扉を突き破ってダムドが姿を現した！



→ダムドは次々と手下を呼ぶ小心者だ

ROUND 2 〜SUBWAY

ジェシカを追い、地下鉄に乗る。しかし、その中もマッドギアの手下で溢れかえっていたのだった——。

マッドギアが地下プロレスを開催することを知り、その会場へと向かう。そこで待っていたのは血に飢えた二刀流の侍ソドムとの死闘であった。



←地下鉄の中。見るからに悪そうなヤツが座っている



↑このラウンドのボスは侍のソドム。二刀流の使い手だ。ヤツの刀はとても痛いのだ

BONUS STAGE

置かれている１台の車を、とことんまで壊しまくるボーナスステージ。落ちている鉄パイプを拾い、車をドカドカ殴ればＯＫだ。

殴るべきポイントは３つ。これを把握していれば問題はないだろう。しかし、これって誰の車なのかねえ。



↑この車をとことん壊しまくればクリア。車の前に落ちている鉄パイプを拾うこと



←かなり壊れてきた。持ち主が見たら泣くだろうなあ





←ジャンピング・ニーバット。つまり飛びヒザ蹴り。破壊力はマアマアかな

↓ジャンプキック。一気に間合いを詰めて攻撃できるのだ



←コーディーの必殺技であるダブルキックが炸裂した。YとBのボタンを同時に押せば使えるよ

残機数や難易度も設定できるよ

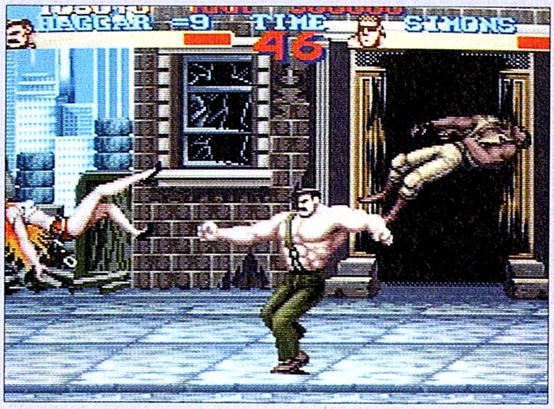
スーパーファミコンならではの機能は、まだあるぞ。それが「オプションモード」ってヤツだ。まだくわしいことは書けないけれど、難易度や残機数などを細かく設定できるという頼もしいモード。世の中、ゲームのうまい人ばかりじゃないからね。あ、もちろんコンティニューだってあるよ。



←酒場の入口。同じ壊すならカッコ良く壊したいね



↑終盤はとても難しい。自分に合った残機数や難易度で気持ち良く遊びたいところ





←ヘッドバット。一度に3発まで打てる。他の技と複合させると少しばかりお得だ

↓とても痛そうなパイルドライバー。本当に市長なのかしら



←ハガーの必殺技は両腕を広げてグルグル回転するダブル・ラリアット。体力を消耗するのが欠点か

ROUND 3 ～WEST SIDE

地下鉄を降りると、そこはウエストサイド。ここの酒場はマッドギアの連中の溜り場になっている。ジェシカの行方を知るべく単身、酒場へ乗り込むことにしたのだが、待ちかまえていたのは、マッドギアの悪業に手を貸す悪徳ポリスのエディだったのだ——。



←酒場の中は異様な雰囲気。敵は突然出現するので注意



↑悪徳ポリス、エディとの闘い。コイツはピンチになると拳銃を撃ってくる。ずるい

ROUND 4 ～BAY AREA

海岸線で、またしてもマッドギアの攻撃を受けることになってしまった。夕日の中でくり広げられる死闘の末に待ち受けていたのは、マッドギアの幹部の座を狙う巨人アビゲールだった。



←とにかく背景のグラフィックが美しい。ゆっくり見ていたいのに…



→公衆トイレでの闘い。敵の中には攻撃をガードするヤツもいるぞ

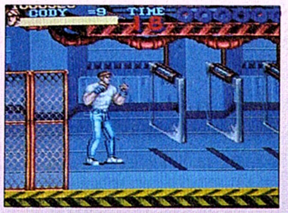


↑このエリアのボスはアビゲール。コイツだけならまだしもザコまで出るので難しい

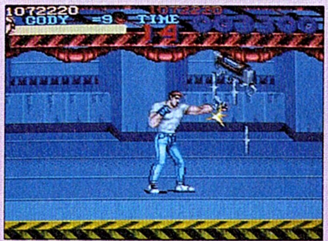
BONUS STAGE

2回目のボーナス・ステージ。今度は通路に設置されているガラスの板を次々と割っていくタイプのものだ。

板の端を殴っても割れないため、的確に中心部を狙っていかなければならない。床に映った板の影を見ながら進んでいくのがコツである。



←今回のボーナスステージはガラスの板を割ることだ



↑ガラス板は何枚もあるので素早く確実に割っていかないとタイムオーバーになるぞ

ROUND 5 ～UP TOWN

経済の中心地・アップタウン——ここにマッドギアの黒幕がいるらしい。いよいよ熾烈を極める闘いに、その思いは確信に変わる。このビルにジェシカが……そして最後の敵がいるのだ！



←いよいよ最終ラウンド。敵の攻撃は、さらに激しくなっていくぞ



→このラウンドの背景も美しい。柱の陰にいる敵にも注意しようね



↑床に倒れているのはジェシカ。つまり、これが真のファイナルファイトってことだ

ファミコン必勝本最終号特別企画

ファミコン必勝本からHIPPON SUPER!へ TVゲームの過去・現在・未来を語る2大企画

HELLO! HIPPON



来月、12月4日、ファミコン必勝本はHIPPON SUPER! へと生まれかわる。ファミリーコンピュータ発売から8年、ファミコン必勝本創刊から4年。そしてスーパーファミコンは、今年からその歳を数え始める。ファミリーコンピュータからスーパーファミコンへ…。新しい時代を迎えつつあるTVゲームの世界。2大特別企画、メーカー&編集部 SUPER 座談会とアンケート特集で、TVゲームの過去・現在を語り、未来を探る。

さよなら 必勝本 ファミコン必勝本

特別企画1————座談会

★メーカー&編集部SUPER座談会

ハドソン・高橋氏、コナミ・原田氏、必勝本スタッフによるスーパーな座談会



特別企画2————アンケート特集

★TVゲームの明日はどっちだ!?

メーカー開発・広報担当者、ゲーマー、ライター、編集者、ゲーム業界関係者へのアンケートが語る未来とは…

ファミコン必勝本から
HIPPON SUPER!へ
リニューアル記念特集

テレビゲームの過去・現在・未来を語る

【メーカー＆編集部】SUPER座談会

ファミコン必勝本が、ファミコンの看板をはずし、テレビゲーム総合批評誌に生まれかわります。ここ2～3年で大きく変わっていこうとするテレビゲーム界の将来を見据えた、一歩先行く雑誌になるのです。この機会に、編集部と必本スタッフ、そしてメーカー担当者に集まってもらい、ファミコン業界の過去、現在、未来について、和気あいあいと語り合ってもらいました。

ファミコンと私の出会いはコレでした

出会いはファミリーベーシック

……今日は、ファミコンを中心とする家庭用ゲームマシンの過去と現在、そして未来、まぁメインとしては昔をなつかしみつつ、これからどうなっていくのかということをざっくばらんな形でお話しいただけたらと思うんですが。まずは、自己紹介みたいなかたちで、自分とファミコンとの出会いをそれぞれの方からお聞きしたいんですが。

高橋　僕の場合仕事だからね。サードパーティーとしてファミコンに参入するときに、「ま、おまえゲーム得意そうだからファミコンやれよ」ってことになっちゃったわけ。

……ハドソンの参入はいつでしたっけ。

高橋　うちの場合84年7月に『ロードランナー』と『ナッツアンドミルク』で参入したの。でも、ファミコンに出会ったのは83年。そのころハドソンはパソコンしかやってなくて、なんで14,800円でこんなゲームが出来るの？　って思った。まあ面白そうだから参入したわけ。でもあのころは社運かかってたんだよね。

……高橋さんはファミコン最初の作品から関わってるんですか？

高橋　ええ。ただ、最初って任天堂の『ファミリーベーシック』なんです。ベーシックをイキナリ子どもにやらせようとしてもわからないだろう、子どもにわかる本を作ったら、っていうのがきっかけでした。

……それじゃあゲームソフトより、ファミリーベーシックの方が先なんですか。

高橋　仕事としては、そうですね。

ゲーセン野郎がファミコンのプロに

井上　そのころ田尻さんはなにしてたの？

田尻　ぼくはまだ学生で、ゲーセン野郎だったけど。ミニコミ誌やってました。

……ミニコミ誌ってどんなのですか？

田尻　仲間同士でコミュニケーションとるために、アーケードゲームの攻略とかデータとかを載せてくんです。ミニコミ誌作ってるうちに、だんだんパソコン雑誌に取り上げられるようになって…。

……それが今の仕事につながったと。

田尻　攻略本って出るでしょ。あのころってぼくら同人誌仲間でデータ出しをして、それを出版社に売るという形が一般的だったのね。まぁーぼくはそれでオトナにだまされましたよ。君のミニコミの内容を20万円で売らないかとかね（笑）。

……それじゃあファミコンとの出会いは？

田尻　ファミコンが出たばかりのときは、『ゼビウス』とか、ほとんどアーケードの移植でしたよね。そのころはファミコンってアーケードの「ニセ物」と思っていたから買わなかった。ファミコンがゲームの中心になったのって『スーパーマリオブラザーズ』が登場したころでしょ。そのへんになるとぼくもやっとファミコンはファミコンで割り切って楽しんでたね。

ファミコンとは仕事でのおつき合い

井上　その頃北枕さんはなにしてました？

北枕　動画書いてました。

井上　具体的にはなにを？

北枕　クリーミィマミ（笑）。まぁ俺の場合、前にいた会社でタイレル辻さんと会って、そのころ彼が某誌で仕事してて、そのゴーストライターをやってたんです。だから、個人でファミコン持つようになったのもから



←「オリジナルを出すようになってから買いました」と表情豊かな田尻氏

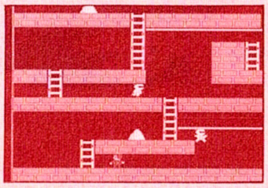
SUPER座談会のKEY WORDS

① ファミコン

'83年7月15日発売。同時に発売されたソフトは『ドンキーコング』『ドンキーコングJR.』『ポパイ』の3本。'84年にハドソン、ナムコがサードパーティーに加わる。現在ソフトは約900本。サードパーティーは約90社にのぼる。

② ハドソン

'84年7月、最初のサードパーティとしてファミコン業界に参入。'87年にはNECに協力、ＰＣエンジンを開発している。元はＳＬ写真販売業者だったが、無線機販売業を経てパソコン業界へと参入することになった。



●ロードランナー／'84年7月発売／ハドソン

③ ロードランナー

パソコン版から移植されたパズルゲーム。ビル内にある金塊をすべて集めるとステージクリア。全50面。左右2画面分にスクロールする。徹夜で燃える人が続出した。

④ ナッツアンドミルク

'84年7月28日発売。固定画面クリア型。主人公のミルクがジャンプしたりはしごを使ったりしながら画面上のフルーツを全て食べ、上の方にいるヨーグルを助けに行く。

⑤ ファミリーベーシック

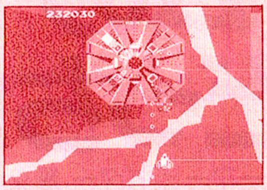
'84年6月21日発売。ベーシックでいろいろなゲームを作成できる。スプライトキャラクターはマリオなどの既存キャラを使用する。'85年2月21日はバージョン3も発売された。

⑥ 任天堂

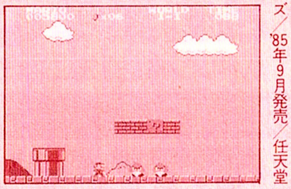
1889年に花札製造業として創業。'80年にゲームウォッチを発売し、大流行を引きおこす。'83年にはファミコンを発売、'85年の『スーパーマリオブラザーズ』の発売によって、ファミコン大ブームを引き起こすことになる。

⑦ ゼビウス

業務用からの移植。縦スクロール型シュー



●ゼビウス／'84年11月発売／ナムコ



●スーパーマリオブラザーズ／'85年9月発売／任天堂

ティングのはしりとなった作品。ファミコン本体の売上げを伸ばしたソフトでもある。1千万点とるのが夢だった。

⑧ スーパーマリオブラザーズ

ファミコンの名を日本中に広めたアクションゲーム。キノコやフラワーを取ってパワーアップしながら、捕えられたピーチ姫を助け出す。"2"、"3"もあり、スーパーファミコンでは『スーパーマリオワールド』が発売される。



←「ファミコンは仕事でしかなかったんです」。北枕さんの言葉は、短く簡潔だ

なり後ですね。最初から仕事だけでした。
井上　最初にやったゲームは？
北枕　うーん、覚えてないです。ただ、当時は『グーニーズ』にはまってました。
原田　ありがとうございます（笑）。

セガから任天堂へ移行

井上　手塚さんはどうでした？
手塚　ぼくはゲームセンター行ってましたから、ファミコンが出ても別に欲しくなかったんです。『ゼビウス』がでても、なんか違うなって。ファミコン買うかわりに、セガのマークIIIを買いました。
井上　ひねくれてたんだ。
手塚　違いますよ。メーカーとして任天堂よりセガの方が好きだったんです。なぜファミコンに興味を持ったかっていうと『グラディウス』が好きだったからですよ。ファミコンを買ったときはまだ『グラディウス』が出てなかったんで、『スーマリ』を買って。それでセガは使わなくなりました。

ファミコンとの出会いは最近

井上　原田さんはどうです？
原田　私はまだ新卒で入って４年目なんです。入って最初のゲームが『ダババ』でしたからブームは経験してないんですよ。
井上　入社前はファミコンやってました？
原田　いえ、全然。会社入ったきっかけってリクルートの情報誌だったんですよ。ナムコとコナミが並んで載ってて。で、住所見たらナムコは多摩川の川っぷちだったんで、コナミに入りました。（笑）

……ゲームが好きだったんですか？
原田　いえいえ、基本的にゲームより広告がやりたくて入ったんです。入ったらゲームも好きになって、やるようになるんですが、深みに入らないようにしました。
……ゲームやりたくなくて、ですか？
原田　違いますよー、広告をやっていく上で、外部からの目って欲しいでしょう。まあ、ゲームはもともとそんなに好きじゃなかったんですけどね。

高橋名人の名人デビューはコレ！

……ところで高橋さんといえば名人なんですけど、デビューのきっかけは何ですか？
高橋　「コロコロコミック」です。最初はハドソンの高橋利幸だったんだけどね。
……いつから名人になったんでしょう？
高橋　そのころ『チャンピオンシップロードランナー』を出しててね。あれって異様に難しいから、本当に子どもが付いてきているのかを見るためにまんが祭りをやったの。そのときにステージでやったのが最初で、500〜600人集まっちゃったんですよ。終わった後はサインに100人位並んじゃって。それをうちの社員が見て、これを全国規模でやったらどうだろうって話になって、始めたのが第１回キャラバンなんだよね。
井上　高橋名人逮捕説ってありましたね。
高橋　ああ、あれね。あれは牛込警察署でね、交通安全の日に１日所長やりませんかって話があって。それが原因だね。ウワサの出どころは仙台みたい。よーく考えたらイベントで「僕警察行くんだ。１日所長やりにさ」っていってるわけ。それ、みんな「警察行くんだ」だけ聞いてて、「１日所長やりにさ」は聞いてないの。それで「警察行くって、どうして？」「警察なら逮捕じゃないか」ってことでそうなっちゃったみたい。
井上　なんで逮捕されたんでしょうねぇ。
高橋　多分ね「逮捕されたってホント？」ってお父さんに聞くんだろうね。で、お父さんは「まぁ有名人だから脱税かなんかで逮捕されたんだろ」っていうでしょ。そうすると〝高橋名人脱税で逮捕!!〟ってなっちゃう。あといろいろありますよ。〝ボタンの中にばねが入ってた!!〟とか〝肘に電極を当てて、しびれた震えで連射!!〟とかね。でもよく考えるとボタンにばね入れた所で連射しづらくなるだけじゃない（笑）。
……高橋さんって製作の方には手を付けてないんですか？
高橋　ええ。作ってる人っていうのは「ここが面白い」っていう思い込みがけっこうあるのね。でも思い込みと宣伝って別なんです。思い込みで宣伝すると間違っちゃう。だから、僕たち宣伝はできあがってきたものを何の先入観もなくプレイするっていうのがベストだと思います。
……でも昔は宣伝しながらデバッグしてたとかいう話を聞きましたが。
高橋　してましたよ。でもデバッグとかしちゃうとね。ヘンなバグを覚えてたりするでしょ。そうすると不信感を抱きながら宣伝しち ったりね。『ボンバーマン』のときそうだったから。僕もゲーム好きですから、試しに遊びながらプレイしたいわけ。でも担当のゲームは遊ばない。
原田　そう。客観的にならないとね。全然ゲーム知らない人に対して宣伝するわけですから。だから私もゲームにのめり込まない姿勢でいたいなと思うわけです（笑）。
高橋　でも僕がマニュアルを作らないものに関しては遊びます。うちの宣伝部は４人いるけど、１人１ゲームの宣伝を担当するの。だから僕が担当していないゲームが３本が遊ぶときには楽しいですよ。
原田　ＣＭとか宣伝用の画面を撮影するときが一番ツライですよ。この画面を出さなきゃって思うと…。
高橋　ウチはね、何も言わないで開発者に協力させちゃうの。この画面欲しいからビデオに撮ってって４時間位時間あげて。
原田　それは楽ですね。ウチは開発者が神戸にいたりして呼べないんですよ。
高橋　うちも札幌ですよ。
原田　あ、そっか。
高橋　ディレクターやプロデューサーが東京にいますからね。彼らは担当のゲームを全部把握してることになってますから（笑）。

『クインティ』製作のきっかけ

……田尻さんはゲームプレイ側から『クインティ』なんかの作り手側になったきっか



←高橋さんの説明に聞き入る原田さん。「ふーん、なるほど参考にします」

出席者プロフィール①

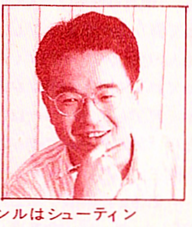
高橋利幸



'59年５月生まれの札幌出身。言わずと知れた高橋名人だが、その正体はハドソンの企画開発本部宣伝企画部課長補佐。宣伝やソフトのパッケージ作りを担当。札幌の八百屋で働いていた時に、あまりの大声を買われハドソン社長直々にスカウトされたという。

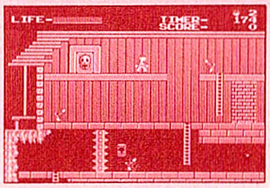
出席者プロフィール②

原田浩一



'63年５月生まれ。茨城県出身。東京の専修大学を出て、その近所であるコナミに入社した。コナミでは営業部広報宣伝室で広報を担当している。好きなジャンルはシューティン
しかし、ゲームはあまり好きではない、という異色のゲーム広報担当氏である。

SUPER座談会のKEY WORDS

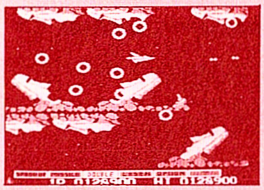


●グーニーズ／'86年２月発売／コナミ

⑨　グーニーズ
当時公開されたアメリカ映画をモチーフに作られたアクションゲーム。５人の仲間を救い出すのが目的。全ステージＢＧＭや豊富な隠れキャラが話題になった。

⑩　セガ
'51年、日本に初めてアミューズメントマシンを紹介した、ゲーム業界の老舗。家庭用ゲーム機においては、'83年に『ＳＧ-1000』を発売して以来、現在の『メガドライブ』に至るまで一貫して独自の姿勢を保っている。

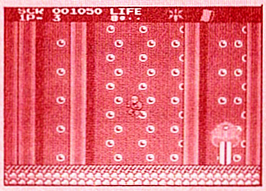
⑪　マークIII
'86年にセガが発表したホビーマシン。スペックでは若干ファミコンを上まわっていたが、セガ１社によるソフト供給体制に無理があり、結局ファミコンに大きく水をあけられた。同系機種にマスターシステムがある。



●グラディウス／'86年４月発売／コナミ

⑫　グラディウス
業務用からの移植。〝パワーアップ〟を広めた、横スクロール型シューティング。多彩なステージ展開、神秘的なＢＧＭに魅せられ、多くのファンがついた作品。

⑬　ダババ
正式名称、迷宮寺院ダババ。ダババの魔の手によって連れ去られた、師の娘を救いに行くのが目的。移動方法がすべてジャンプという、一風変わったアクションゲームである。



●迷宮寺院ダババ／'87年５月発売／コナミ

⑭　ナムコ
'84年９月、ギャラクシアンをひっさげファミコンに参入。人気業務用機からの移植作を続々と送り出す。〝「遊び」をクリエイトする〟をポリシーに、ＰＣエンジンやメガドライブ、パソコンなどにも意欲的に取り組んでいる。

⑮　コナミ
設立'73年３月の、大手ソフトメーカー。ゲーム業界では、任天堂、セガについで一部上場という実力のある企業。アメリカ、イギリス、西ドイツに支社を持ち、アクションやシューティングゲームの人気は世界的である。

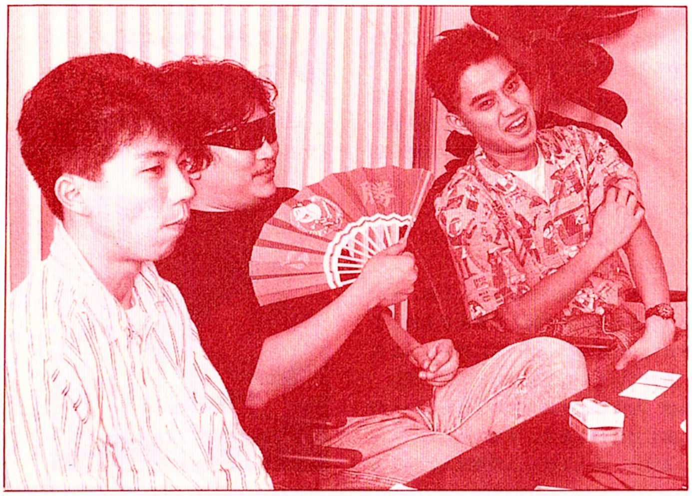
⑯　チャンピオンシップ ロードランナー
ロードランナーを２倍にも３倍にも難しくした、超難解パズルゲーム。全50面を解いたあとに出るパスワードを送ると、認定証がもらえたことは、知る人ぞ知るイベントである。

けってありますか？
田尻　映画監督や小説家が他人の作品を見て、「僕だったらこういうふうに作るのに」って思うのが始まりでしょ。それと同じ。他人のゲームやってぼくだったらこう作るってね。中学生の頃はやみくもにゲームやって何でも面白かったけど、ハッと気付いたら「あのゲームは遊べない。こうやったら面白いんじゃないか」って気付いたんだ。
……気付いたのはいつごろですか？
田尻　『スーパーマリオ』とか『ボンバーマン』とか出てた時代だね。友達とゲーム作ろうってことになって、長〜い間研究してね。そのうち1メガの『魔界村』が出てきたんで、1メガのゲームを作り始めたの。
……どんなゲームですか？
田尻　単純なシューティングです。だから1メガも使い切らないの。それでも1年以上かかって2メガのゲームを作り上げたね。
……ゲームの流れってありますよね。RPGとか、だんだん複雑化してくる、とか。どうしてそんな時代に『クインティ』みたいにシンプルなゲームを？
田尻　あれはですね。ゲームセンターのゲームが最初はボタン1個だったのが2個に増え、3個になり、複雑化してったけど、そんなのってぼくはついていけないなと思ったんです。ファミコンもABボタン、スタート、セレクトをフルに使ってるでしょ。あんなの使いこなせないじゃないですか。ぼく自身すごく反発があったんです。
……それで簡単操作の『クインティ』を。
田尻　ええ。ファミコンって『スーマリ』とか『ボンバーマン』とか、男の子共通の話題でしょ。それが一般人にはついていけなくなっちゃって。ぼくならみんなの共通の話題になるようなゲームを作りたいなって思ってたんです。それから『ボンバーマン』のような、破壊の生理的快感みたいなのをもやってみたくなって…。

出席者プロフィール③
井上裕務



'54年6月生まれ　蟹座・B型　大分県出身。本誌編集長です。HIPPON・SUPER！の準備で忙しいはずだが、シム・シティしかやってないとの噂あり。ボンバーマンPC版はすでに全面クリア。ロック、SF、ファンタジーに関してはちょっとうるさい。



井上　めくる。
田尻　そう、めくって人をつぶす、みたいな。それで、ボンバーマン程じゃないんだけど、快感ってあると思いますよ。
原田　そう、つぶすって気持ちいいんですよね。昔『ファイナルコマンド赤い要塞』ってゲームがあったんですよ。あれって、人がほんの米粒くらいの大きさで、コイツを撃って殺してもいいけど、ジープで踏みつぶせるんですね。それをプチッてやるのがホント気持ちいいんです（笑）。
……ゲームの快感って昔から変わらないですよね。
高橋　最近間違ってきたよね。マニュアルを隣においてチマチマやるより、操作なんかボタン1個と＋ボタンだけでいいのに。操作が複雑になったり…うちのゲームでも時々ありますけど。

昔はゲームの容量も売れ方も違う！

……昔のゲームって単純でしたよね。
高橋　ええ。昔ね、デバッグ部隊も兼ねてたとき、ロードランナーをこれから京都に持ってくからって3時間でデバックしたこともあります。
……3時間でできるんですか？
高橋　容量が小さいから。でも、どのゲームも小さいから、おもちゃ屋にロードランナー説明するときに、「このゲーム、50面入ってますし、自分で面も作れるんですよ」っていうと「えっ、50面も!?　どうしてそんなに入るんですか？」って言われちゃうんですよ。
……ロードランナーって容量どれくらいでしたっけ？
高橋　128だったかな。
……何本くらいいきました？
高橋　最初の出荷のときに、30万本くらい出したんだけど、問屋さんに怒られましたよ。「そんなに少なくていいんですか？　絶対売り切れますよ」って。でも、それ以上お金ありませんから(笑)。ただ、最終的に125万本行きましたね。
……当時、ファミコンの普及台数って100数十万位でしたよね。今の10分の1の市場で30万本一気に売った…。
高橋　そう。それから再生産するまでに3カ月かかって、その間、問い合わせの電話がガンガン。

出席者プロフィール④
田尻　智



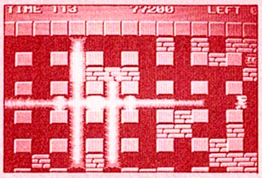
'65年生まれの東京出身。学生時代から執筆活動を続けているゲームライター、評論家。その活動範囲はミニコミ誌からテレビまでと幅広い。'90年には『クインティ』を発表し、ゲームデザイナーへの道をも歩み始めた。好きなゲームはシューティング。

ウチの隠れた名作ソフトはコレ！

……原田さんは入社したのが大ブームの後ですからそんなスゴイ体験ないですよね。
原田　そうですね。
井上　じゃあ、コナミのゲームで一番好きなのはどのゲームですか？
原田　…『ダババ』（笑）。やって面白いっつーか、世界観がいいんですよ。坊主は跳ぶわ、エスニック流行る前からエスニックしてますからね。音楽もよかったんですよ。コナミの宣伝担当者の中では人気あるんです。まあ隠れた名作かな。自社の隠れた名作ってわかりますよね。
井上　ハドソンの隠れた名作は？
高橋　いっぱいありますよ。でもー、社内受けすると、だいたいユーザーに受けないのね。社内受けすると、宣伝もこんなんでいいよね、って外れちゃったりするみたい。
原田　アーケードゲームは社内受けしないと売れないんですけどね。
高橋　1番社内受けして、期待した程いかなかったのが『定吉七番』ね。納豆座談会とかやってね。テレビでもやったりしてワーっと盛り上がったんだよ。でも…ね。

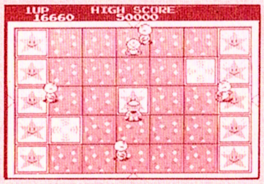
SUPER座談会のKEY WORDS

⑰　キャラバン
毎年恒例となったハドソンのイベント。全国各地で、同社の作品を用いたゲーム大会が行われる。'85年のファミコンブーム全盛期に始まったこのイベントも、今年で6周年を迎え、行事としてすっかり定着した感がある。
⑱　高橋名人逮捕説
'86年、突如として全国の子供達に高橋名人逮捕のウワサが広まった。泣きながらハドソンや警察に問い合わせる子供達が殺到したという。一週間ほどで全国に広まったが、その数日後にはデマだった、と口コミで広まった。
⑲　デバック
ほぼ完成したゲームソフトを、チェックする作業。ゲームジャンルにもよるが、物語の流れであるフローやデータの不都合な点を見つけ出す。別名"子守り"とも呼ばれ、メーカーにやとわれたゲーマーが、長時間を費やす。



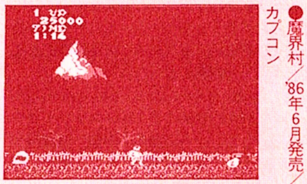
●ボンバーマン／ハドソン／'85年12月発売

⑳　ボンバーマン
爆弾を置いて、画面上の障害物を吹き飛ばし、出口をさがし出すアクションゲーム。今年の8月にはゲームボーイ版『ボンバーボーイ』、12月にはPC版が発売される。
㉑　ディレクター
ファミコン業界ではプロデューサーと同義語のように使われることも多い。プロデューサーが対外交渉も含めた全体的管理をするのに対し、より制作サイドの現場管理をする。
㉒　プロデューサー
制作に関して全責任を請負う人。主な仕事内容として、ゲーム内容の打ち合わせ、スケジュールの進行管理、宣伝広報関係の戦略。他にも細かい事柄を、チェックする立場にある。
㉓　クインティ
床のパネルをめくって敵をやっつける固定画面クリア型のアクション。ゲーム制作は田尻智氏。ゲームマニアの間では斬新なアイディアが絶賛された。



●クインティ／'89年6月発売／ナムコ

㉔　魔界村
'86年にカプコンから発売されたアクションゲーム。初めてメガロムを使用し、美麗グラフィックと多彩な画構成で好評を博した。ファミコン以外でも『大魔界村』、『レッドアリーマ』などがリリースされている。



●魔界村／'86年6月発売／カプコン

愛のこもったソフトです

クソゲーと呼ばれようが光るオーラ

……ＰＣとかファミコンとか1000タイトル以上のソフトが出てるわけです。さっきファミコンソフトはアーケードゲームの移植からってありましたけど、やはり、みなさんがファミコンに興味を持ったのは、ファミコンでしかできないゲームが出てきたからっていうのがあると思います。で、田尻さんなんかは趣味がこうじてファミコンで『クインティ』を作ったり、現在スーパーファミコンで『ジェリービーン』を作ったりしてるわけですが、そういったゲームの移り変わりっていうか、昔のゲームで心に残ったゲームってありますか？

手塚　心に残ったといえば『ドラゴンクエスト』ですね。自分も楽しくて評価も高いゲームが心に残ります。

……やはり好きなゲームは評価の高いゲームってことが多いですよね。どなたか好きなゲームと評価しているゲームが違う人っていらっしゃいます？

田尻　僕はそーいうのありますよ。コナミさんの『鉄腕アトム』って好きなんですよ。

原田　うははは…。

田尻　僕はゲーマー、ゲームライター、ゲーム製作者の３つの立場にいるわけですけど。『鉄腕アトム』ってジャーナリズム的立場、または作り手側として、いろいろ不満があるわけですよ。でもね、家に帰って遊んだりしてみると、出来がいいとか悪いとかは別として、あるシーンがとても好き、とか、そのゲームの持ってるオーラというか雰囲気に魅かれてしまうわけなんです。理づめて説明できないことってありますよ。例えばあのゲームは夜のシーンの音楽と、雰囲気がすごく好きだったんです。そうするとやっぱり好きなゲームと評価してるゲームって同軸上に並べられないっていうか。ジャーナリストとして、製作者として「こういうゲームはあってはいけない」っていうのがありますけど、それでも、やっぱりそういうゲームってあっていいんですよね。

原田　それは私も考えているんですよ(笑)。ひとまとめにクソゲーと呼んでいいものかと。売れる売れないっていうのは私ども企業ですから第１条件なんですけど、でも万人に好まれるゲームって連発できないですからね。開発の思いで作って、営業も宣伝もそしてみなさんも「こんなの売れないよ」って思うゲームって絶対あるんですよ。ただ、何かしらオーラというか、いいものを持ってますよ。今までの宣伝の立場って「これは家族全員で楽しめます」って言わなきゃなんなかったんです。これからは「こういうこだわりがありますんで、こんな人は買ってみてもいいんじゃないかな」っていうような狭めたものを正直に言った方がみんな信用してくれると思うんです。もう、みんな宣伝の嘘に気付いていると思うんです。

高橋　100人いたら100人ともゲームの感じ方って違いますからね。僕は『きね子』が好きなんですよ。

原田　何気に評判いいですね。あのゲーム。

高橋　まぁ、宣伝ってホンネ出してかなきゃダメでしょ。昔は出してましたよ。名人の時は。ハドソンって流れ変わってきたじゃないですか。キャラクターものに変わってそれがまた元に戻って。

……キャラクター物っていうと…。

高橋　最近はビックリマンでしょ。来年はね、また出るんですよ。…冒険島が。…僕は反対してるんですよ。「俺は絶対実写で出ないぞ」って。

……でもキャラクターものって人気ありますよね。

高橋　ええ。それにキャラクター物ってそのキャラクターの世界があるからゲーム作り易いんですよ。

出席者プロフィール⑥

手塚一郎



'66年４月生まれ、東京出身。ゲームライター、評論家だ。RPGが好きで、『ドラゴンクエスト』『ウィザードリィ』などに愛着を持っている。RPGだけでは飽き足らず、ファンタジーにも興味を抱き、小説「最後の竜に捧げる歌」「ウィザードリィワードナの逆襲」をも執筆。

……だから余計に人気もでる、と。

高橋　ただ、キャラクターを大事にしている人のものは作りにくいですね。『忍者ハットリくん』のときに企画書書いて、藤子先生の所へ行ったんですよ。それで企画書提出する前に「こういうゲームにするつもりです」って言ったら「いや、彼は友達だから敵じゃないんだよ」って言われてその企画書は提出の前に没になってしまいました。

……ツライですね。

高橋　でも、キャラクターものというのはキャラクターを紹介しなくてもいいし、このキャラクターが飛び跳ねるよってだけで宣伝になっちゃうから宣伝しやすいんです。逆に、やって面白いゲームって、なかなか売り文句が見つからなかったりするよ。

出席者プロフィール⑤

北枕　獲



東京出身のライター兼ゲーマー兼カメラマン。ＰＣエンジンの『邪聖剣ネクロマンサー』などの制作にも携わっている。以前はアニメーターをやっており、その前にはアニメ誌で執筆活動を続けていた。ファンタジーが好きで、「怪物イラスト大事典」を執筆、監修している。

ハードの進化を予想する

ファミコンの将来は暗い？

……スーパーファミコンが出ますけど、今まで「テレビゲーム」っていうとファミコンを指しているという時代が長く続きましたよね。これからファミコンっていうのはどうなるでしょう。

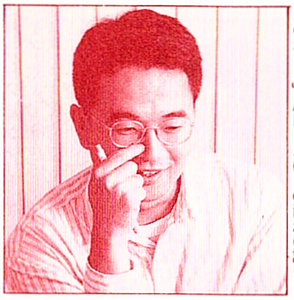
高橋　まあ、どれかがダメになって、残るものが残って行くでしょうね。どれとは言わないけど。

……それはかつてのファミコンのように独占市場になるということですか？

高橋　１つじゃないでしょ。ただ、今のファミコンというのはスーパーファミコンが出て来れば落ちるんじゃないですか？　だって新しいもの買うのに、５年も６年も前の機種買わないでしょ。僕だったらスーパーファミコン買いますよ。

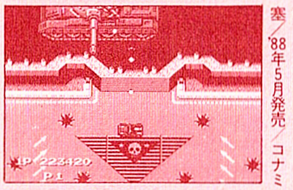
井上　田尻さんはどう思う？

田尻　うーん。見た目の問題だけでは信じない方がいいでしょうね。ファミコンとＰＣ、メガドライブを比べると、確かに画面はＰＣやメガドラの方がきれい。でもそれだけでファミコンがダメなわけじゃないで



←「ひとことクソゲーと言い切っていいものかと…。」原田さんはもの静かに語る

SUPER座談会のKEY WORDS



●ファイナルコマンド赤い要塞／'88年５月発売／コナミ

㉕　ファイナルコマンド赤い要塞

敵の隠れ家を手榴弾やミサイルで攻撃、捕虜を救出しながら、本拠地である要塞を破壊しにいく、全５面構成のコンバットアクションゲーム。敵をひき殺すことに、このゲーム最大の魅力を感じている人は少なくない。

㉖　128

128Ｋビットのこと。コンピュータの記憶容量は普通バイトで表示される。１バイト＝８ビット、ビット表示の方が数字が大きくなるためか、ファミコンではビット表示。初期のソフトはバイト表示のものもある。

㉗　30万本

現在約1500万台のファミコンが普及しているのにもかかわらず、普通のソフトは３～５万本位しか売れない。ちょっとヒットすれば６万～10万本、『マザー』クラスでも50万～100万本、ドラクエやＦＦクラスで、100～300万本となり、やっとこの30万本に匹敵する。

㉘　定吉七番

初のＰＣエンジンAVG。主人公は関西人の定吉七番。東京のNATTOと戦うというストーリーだ。関西ノリのギャグがたくさん入っており、関西人の敵、関東人の友達である納豆を敵にみたてたユニークなゲーム。

㉙　スーパーファミコン

'90年11月21日に発売される、任天堂の新しい家庭用ゲーム機。オリジナルの16ビットＣＰＵを搭載し、ハード自体に回転や拡大・縮小など様々な機能を持つ。沈滞するゲーム業界を活性化する意味でも、長らく発売が待たれていたハードで、今後の動きに注目される。



●定吉七番―秀吉の黄金―／'88年11月発売／ハドソン

㉚　ジェリービーン

田尻智氏が現在製作中のスーパーファミコン用ソフト。✚キーの操作によって、主人公であるスライムの形状が変化するなど、スーパーファミコンならではのアクションやアイディアが、随所に盛り込まれている。



●ドラゴンクエスト／'86年５月発売／エニックス

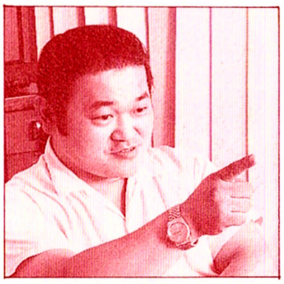
㉛　ドラゴンクエスト

ファミコン初の本格的RPG。それまではアクションゲームが主体だったファミコンに、RPGという新ジャンルを開拓した記念碑的作品である。爆発的ヒットこそしなかったものの、ジワジワ売れ続けるロングセラーソフトとなり、シリーズ化された。

しょう。記号でしかないんだったらキメの細かさは関係ない。
……じゃあスーパーファミコンは意味がないってことでしょうか。
田尻　うーん、そういう意味じゃないんだけど。グラフィックはグラフィックで大きな武器にはなるんだけどね。ファミコンとスーパーファミコンを並べれば、ファミコンがすごく陳腐に見えるでしょ？
高橋　ええ、絵がいいっていうのはポイントだよ。音だとわかんないでしょ。普通テレビのスピーカーってすごく小さくて違いがわかんない。ただ、テレビっていうのはみんな同じだから。グラフィックがきれいだとよーくわかる。
……なるほど。じゃあ結局勝敗のポイントはなんでしょうね。
田尻　スーパーファミコンのソフトを作って行くサードパーティーがポイントになるんじゃないかな。ファミコンを捨てずに一生懸命やってくれるか、という問題もあるし。でもスーパーファミコンのことを考えるとファミコンは続かないかな。ぼくは個人的にはファミコンがなくならないで共存してほしいと思うんですが、難しいでしょうね。
……スーパーファミコンが出て、市場がどうなって欲しいと思います？
田尻　ひとつの機種が市場を制覇するっていう方がユーザーにとってはうれしいと思うね。他がなくてもいいっていうんじゃなくて。今のファミコン対他機種みたいなのが理想的だと思う。ゲームをある程度プレイして、理解している人はPCなりメガドライブのゲームをプレイすればいい。よくわからない人はとりあえずファミコン、みたいな。みんなが対等に市場に出回ってると、買いに行ったときに「ちょっとこのゲーム差さんないんですけど」とか、わかんない人がいると思う。混乱すると思うよ。
……スーパーファミコン買ってってたのまれた親父がファミコン買っちゃうとか。
田尻　あると思うよ。ファミコンが出たばっかりのころ「ファミコン買って」って頼まれた親父がセガのマークIII買ってって泣かれたとかあったじゃない。
高橋　昔、うちでPCの『カトちゃんケンちゃん』出したときに、売れたんだけどさ、ファミコンで動くと思ってる人が多いの。「いやーウチのだと動かないんだよ。ちゃんと差してんのに」とか、よく電話がありましたよ。確かにファミコンのスロットのところに差さるんですね（笑）。
田尻　いやー日常的にもそういう間違いってあるじゃないですか。テレビ買うとテレビの取説の後ろに「困ったときは」とかいう項目があるでしょ。あれ読むと「テレビがつかないときは」とかあって、何が原因かって「コンセントが外れている」「スイッチを入れてない」って書いてある。すごくおかしかったんだけど、そういうことってあるみたいですね。そういうこともあるから、一般常識に成り得るハードがあれば、混乱も防げると思う。

ファミコンの生き残る道は？

井上　今後、PCとかメガドラとか、そのハードにおける得意なジャンルとか方向性って出来てくるんですか？
高橋　そうなるんじゃないですか？
井上　メガドライブだと移植が中心でしょう。そうなるとPCエンジンは…。
高橋　PCエンジンはスピードから行くとシミュレーションとかシューティングの方に向いてるんじゃないですか？　RPGはなんでもできるし。アクション…はなんとも言えないけどファミコンに向いてるんじゃないのかな。



←「グラフィックがいいっていうのはポイントだよ」さすがPCの第一人者

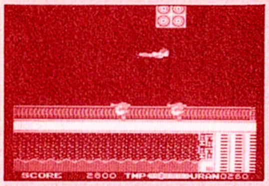


井上　その辺掘り下げて行かないと生き残れない？
高橋　うーん、でも将来は価格でしょう。内容が良くなって、グラフィックが良くなって、音楽がよくなったら、メモリがどんどん増えていくわけでしょう。ICは当然メガが増えれば高くなりますよね。6メガ8メガってソフトが多くなって来ると1万円前後になっちゃう。そうすると小学生はほとんど買えなくなっちゃうね。その面でCDはメガ数も変わらないから、開発費だけが単価に影響してきますけどね。……そう考えるとファミコンの生き残る道は価格設定であるわけですね。
高橋　そうかもしれませんね。

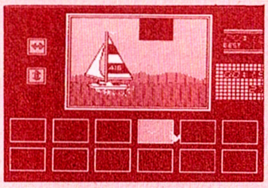
ROMの価格はどんどん値上がり？

……かつてメモリがどんどん増えた時代があって、あっという間に4メガになっちゃったんですけど、今後その傾向は続くでしょうか。
高橋　続くでしょうね。
……止まらないんでしょうか。
高橋　メモリに関しては上限はないよ。実際NEOGEOなんて60メガとか使ってるわけだから。
……価格は今のまま据え置かれてですか？
高橋　うん。だってICは安くなっていくでしょ。生産性が上がれば値段はどんどん安くなるわけだから。安くなればなるほどプログラマーはメモリ使うでしょ。しかしそれから考えると昔のゲームってメモリ使ってないよね。
田尻　でも今、夢のメモリと呼ばれているCD-ROMが、果てしなくあるように思うけど、もしかして5年くらい経つと追いつくかもしれませんよ。
高橋　メモリだけで計算すると、CD-ROMは4000メガビットくらいなの。4000越えるかな？　プログラムの量だけだけどね。それが7000円位で売れるんだからスゴイ。まあ、将来CDもLD-ROMになっていくかもしれませんけど。LD-ROM使い切るヤツがいるんだろうか。
……CD-ROM使い切るのも大変なのに。
高橋　しかし、ヘタすると来年ウチから出るヤツ2枚組になるかもしれないんだ。いやー、メモリは十分足りるの。音楽が足りないの。
北枕　解ります。
高橋　今CD-ROMで声優さんの声入ってないと「なぁにぃ？」って言われちゃう。
……音楽って容量使うんですよね。

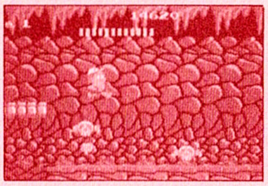
SUPER座談会のKEY WORDS



●鉄腕アトム／'88年2月発売／コナミ



●きね子／'86年11月発売／アイレム



●高橋名人の冒険島／'86年9月発売／ハドソン

㊵　IC
集積回路のこと。回路をできる限り小型化して密集させた物で、大きさは5ミリ四方ぐらい。基本的には、いくつものトランジスタが入ったチップといえる。俗に『いし』と呼ばれ、ゲームを作る上で欠かせない物。

㊶　CD
CD-ROMのこと。円盤につけられた、ピットと呼ばれる溝で、プログラムが記憶されている外部記憶装置。フロッピーディスクと違い、データ破損の可能性が極めて低く、しかも記憶容量が非常に大きい。

㊷　NEOGEO
'90年4月26日、SNKから登場したゲームマシン。ゲームセンターやビデオ屋で、本体やソフトをレンタルできる。ゲームセンターでプレイしたデータを読み込んでおけば、続きを家でプレイできる。

㊸　LD-ROM
簡単にいうとCD（コンパクトディスク）の替わりにLD（レーザーディスク）をROM化したもの。CD-ROMはプログラム＋音楽だが、LD-ROMではさらに映像が付加される

㊹　RAM
RAMとはリードライトメモリー（RWM）のこと。データを好きな場所に書いたり消したりできるのが特長。しかし、電源が切れてしまうと、記憶していたデータも消えてしまう。

㊺　フロッピーディスク
データを記憶する装置。カセットテープの磁気面をレコードのように円形にしたものと考えればよい。録音と同じように記憶し、データを再生する。

㊻　ディスク
ここで言うディスクは、ファミコンディスクシステムのこと。パソコンと違いクイックディスクを使っているので、カセットテープ同様、頭からデータを読んでいく。そのため、途中のデータを呼び出すのにも時間がかかる。

㊼　ディスクシステムを解放
現在、「ディスクシステム」は商標登録されており、ディスクシステムを使う商品を販売する際には、任天堂に使用料を支払わなくてはならない。それを自由化しようということ。

高橋　そのうちね、ＣＤ１枚買うと、昔のソフトが５本入ってるっていうの出ますよ。メニューが出てて、遊びたいゲームをＣＤから呼び出して来るの。

……それって最初から言ってませんか？

高橋　メモリの問題だね。ＲＡＭが高いから。将来安くなったらそれこそＣＤ１枚に100本セットなんて出て来るんじゃない？

新しい周辺機器は出ないの？

……手塚さん、ハードの話はどうですか？

手塚　フロッピーディスクって出ないかな。

高橋　出ないでしょ。任天堂が１番失敗だと思っているのはディスクを出したおかげで香港台湾でコピーが出回っちゃったことね。ていうことは、あーいう風に読み書き出来る物は出さないと思う。

手塚　それにしても、ディスクシステムを解放してくれればもっと楽しいことができそうなんだけど。

井上　ところで、CD-ROMは読まれちゃったりしないんですか。

高橋　穴の空いてる空いてないを正確に読み取って、ほかに写し変える機械を作ればコピーできるでしょうね。それを開発する位だったら買ってきて売った方が安いんじゃないの？　それこそＣＤ工場出来ますよ。

HIPPON SURPER！へバトンタッチ！

ファミコン情報誌にひとこと

……ファミコン必勝本がHIPPON SUPER！にリニューアルされるわけです。ファミコン情報誌っていうのは、最初に「ファミマガ」さんがでて、それから「マル勝」さんとか「ファミ通」さんとかゾロッと出ました。内容も、最初は攻略本みたいなものからカタログになって、それからちょっとレビューなんかもついて、評価誌っぽい性格もあるのかな、みたいな本もあったり、あるいはグラビアをつけて、一般誌みたいな若者向けの味付けするところも出てきたりとかしました。　ハードの状況スーパーファミコンが出たり、ＰＣやメガドライブなどもある程度のシェアを獲得しているという状況の中で私たちはHIPPON SUPER！を作るわけです。みなさんメーカーさんの広報であるとか、ライターあるいは読者、それぞれの立場として、これからの情報誌にどんなことを期待しますか？

北枕　今の必勝本もかなり特殊だと思いますよ。一般的なファミマガ、お笑いのあるファミ通、そうすると必勝本ってウィザードリィ小説とか、読物の充実があると思います。こういう所どんどん行って欲しいですね。

原田　カタログ的な扱いは個人的にあまり面白くないなと思います。皮相的な情報を書いておいて「カタログだ」というのはおこがましいんじゃないかと。だったら著名原稿で「私はこう思う」と言いきってしまったほうが潔いんではないかと思います。

手塚　著名原稿にしても、それを書く人がどんな性格なのかがわからないと、全く参考にならないことってありますよね。多人数で１本のソフトを批評するところなんかで。そのへんをはっきりさせた上でやるべきだと思います。そうしないとどれを信用していいのかわからないですよ。

田尻　著名原稿って確かに必要だと思います。でも、全員ペンネームで誰が誰だか解らないっていうのは、実質無記名と変わんないですよ。誰がどういう性格でどう、とかビッシリあれば「あ、僕の信頼できる人はこの人だから、この人のいってる言葉を中心に考えよう」とか出来ますから。

北枕　俺なんかＰＣエンジンクラブやってるから、ＰＣエンジン関係のレビューはよくきますけど、あんまりアクションとかシューティングとかって好きじゃないんです。好きなヤツが見ればまた変わってくるんでしょうね。

……それでは、HIPPON SUPER！についてコメントを願います。

原田　各誌特色をつけて行かないと絶えてしまうな、と思ってたところへHIPPON SUPER！。時代に合わせてファミコンというワクをはずす！　HIPPON SUPER！ってロゴから見てもＪＩＣＣ色あふれてますよね。まあ、言いたいこと言って業界に波紋を投げかけていただければうれしいです。さっきの宣伝の話じゃないですけど作り手側の心がこもってないとうまく伝わらない物ですから。たまにはこっちも激怒するかもしれませんけど。それもいいんじゃないかと。まあ、積極的にケンカしたいとは思いませんけどね。そのかわり、こちらの意見も言わせていただきますから。批評があれば反論って必ずありますから。

……レビューに対する反論って面白いですよね。

原田　レビュー返しですか。

北枕　何か書いて書き直すより、言い合った方がいいですからね。

原田　他誌にはないような、映画批評誌みたいな感じになって欲しいです。

……そうですね。性格も変えられるといいですね。

原田　変えてくださいよ。実は最近、宣伝する際に、各雑誌別に読者に訴えるものを変えていく傾向があるんです。同じ宣伝でも、雑誌によって全然言ってることが違うなんてことになると面白いですから。

……どんな性格がお好みですか？

原田　メーカー側にゴマするのではなくて、読者側に立って欲しいです。

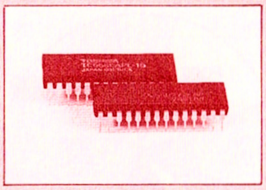
……例えばどんな？

原田　編集と読者とメーカーで言い合ってるなんてページは面白いですよね。それもひとつのゲームで言い合うの。どんな意見がでるのかは恐いんですが、逆に反論もできますしね。そういうコミュニケーションが欲しいですよね。

……読者とメーカーさん、そして編集部とコミュニケーションのある本！　ごもっともです。参考にさせていただきます。それではみなさん、長い間どうもありがとうございました。



SUPER座談会のKEY WORDS



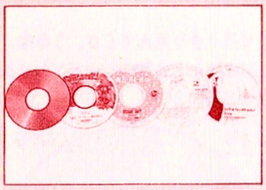
●ＩＣ品不足からソフト発売の遅延を引き起こした

㉜　鉄腕アトム

横スクロールのアクション。攻撃方法はオーソドックスだが、敵を殴るとふきだしのようにでるメッセージ、３歩助走の必要なアトムの飛行などに、ミョーな味のあるゲーム。

㉝　きね子

ディスク用ソフト。常に動いている絵が長方形に分割(16、24、48枚)されている。それを１枚絵に完成させるというムービングパズル。



●ＣＤ－ＲＯＭ ドラウエⅣ135本分もの容量を誇る

ユニークな発想とシンプルなゲーム性に多くのファンを持つ。'87年２月にⅡも発売。

㉞　ビックリマン

ＰＣ版『ビックリマンワールド』『ビックリマン大事界』などがあるが、ここで指すのは最新作ファミコン版『ビックリマンワールド激闘聖戦士』。パーティー制のRPGのこと。

㉟　冒険島

高橋名人初出演の記念すべき作品。正式名称は高橋名人の冒険島、原作はセガ社のワンダーボーイ。画面上に出た果物を取りながら、オノで敵を倒していく、横スクロール型アクション。来年には続編という話もある。

㊱　忍者ハットリ君

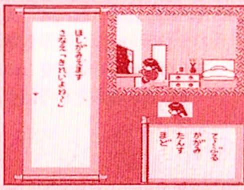
数々の忍法を使って敵を倒し、ステージクリアをめざすアクションゲーム。テレビのアニメの人気キャラが主人公。高橋名人の隠れキャラが一部で評判になった。

㊲　PC

ＰＣエンジンのこと。'87年にNECがハドソンと共同開発した、画像処理にすぐれた機種。'89年には上位機種の『ＰＣエンジンＳＧ』、廉価版『ＰＣエンジンシャトル』、中間機種『ＰＣエンジンＣＧ』の３タイプに分けられた。

㊳　メガドライブ

'88年にセガが発表した16ビットホビーマシン。アーケードゲームの移植ソフトが多いため、ゲームマニアに高い評価を得ている。人気ソフトは『大魔界村』、『ファンタシースターⅡ』、『サンダーフォースⅢ』などがある。



●'87年には２枚組ディスクソフトも登場。『遊遊記』

㊴　カトちゃんケンちゃん

'87年11月30日発売。ＰＣエンジン４作目のソフトだ。主人公をカト・ケンのどちらか選び出し、選ばなかった方がお邪魔キャラとして登場する。下ネタギャグがドリフのりだ。

アンケート特集

TVゲームの明日はどっちだ!?

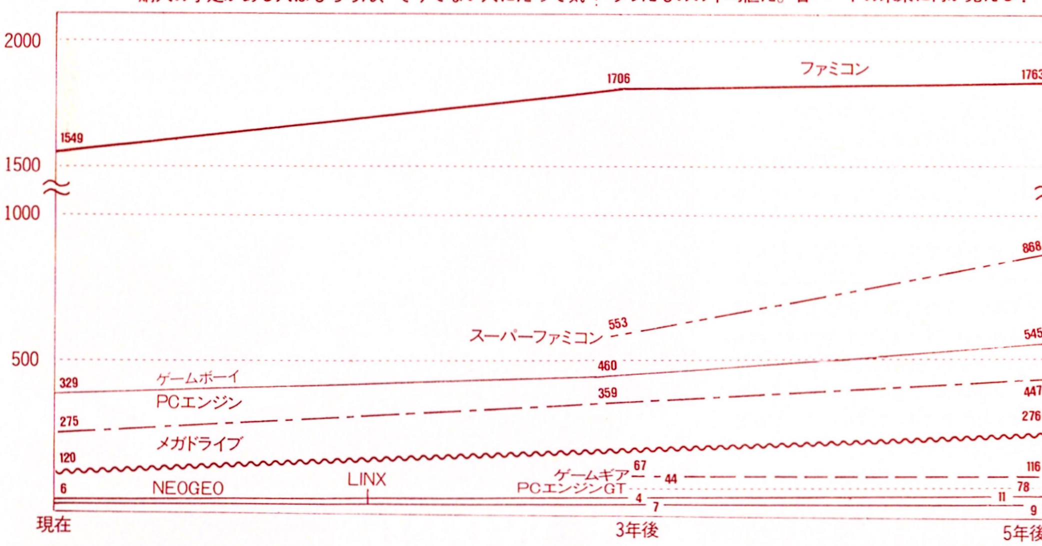


昨日の驚異が今日のあたり前。ＴＶゲーム業界の進化はめざましい。そんなＴＶゲームの明日をメーカーの広報担当者開発マン、必勝本スタッフに予測してもらいました。必見！

SCENE 1 3年後、5年後ゲームはどうなる？

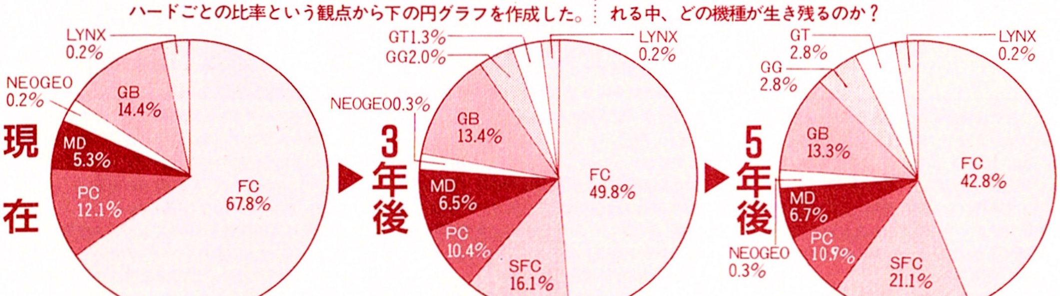
●普及台数はどうなっているでしょうか

携帯用４種、据え置き型４種、レンタル主流のNEO、GEOも含めて、全９種のハードが今年末には市場に出揃う。このなかで伸びるハードはどれなのか？　これから新ハード購入の予定がある人はもちろん、そうでない人にだって気になるところ。で、今後の普及台数を予測してもらった。グラフ内左端数字が各ハードメーカー発表の（'90年8～9月末現在）総出荷台数。３年後、５年後の数値は予測してもらったものの平均値だ。各ハードの未来に何が見える？



▶これをシェアで考えてみると

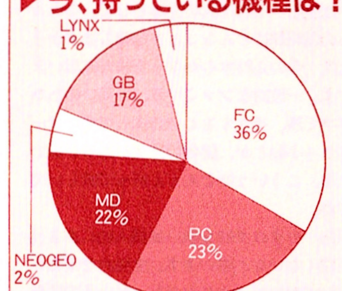
それぞれのハードの普及台数は、全ハード・全普及台数の中でどのくらいの割合をしめるのか？前問の数値をもとに、ハードごとの比率という観点から下の円グラフを作成した。こうすると勢力関係がよりはっきり見えてくる。３年後、５年後、ハード戦争激化は必至か？多数のハードが入り乱れる中、どの機種が生き残るのか？



これが回答者の実態です…

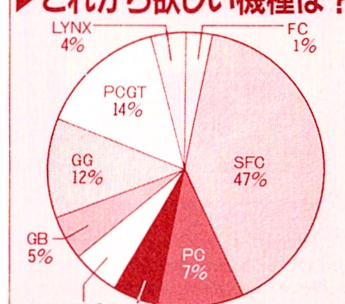
アンケート回答者は仕事でゲームに接している人々。では、プライベートでは？と、いうことで個人的に所有している機種などを質問。回答者の素顔が垣間見えてくる…？

▶今、持っている機種は？



一般シェア（左下グラフ）と比べるとＰＣエンジン、メガドライブの所持台数が多い為ファミコンの割合が低くなった。ファミコンを持っている人が少ないわけではない。

▶これから欲しい機種は？



アンケート実施時期が10月中旬だったこともあってスーパーファミコンに人気集中。ゲームギア、ＰＣエンジンＧＴという携帯用の新２種も好評。

文中敬称は略させていただきました。ご協力ありがとうございました。文中略号●FC…ファミコン／SFC…スーパーファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ／GG…ゲームギア／GT、PCGT…PCエンジンGT

●原因追求！各ハードの長所、短所を考えて下さい

前ページの質問の結果を見ると、これから飛躍的に伸びそうなハード、着実な伸びを見せそうなハードがわかってくる。それから、いまひとつ動きの停滞しそうなものも…。それらの違いはどこから来るのか？原因を追求するべく、各ハードの長所と短所を考えてもらった。各ハードが現在おかれている状況がそのまま見えてくる。

〈ファミコン〉

長所

●豊富なソフト(メーカー勤務)●ジャンルが幅広い(須田PIN)●普及台数の多さ。友人とソフトの貸借もできる(メーカー勤務)●参入メーカーの数(UPA山本・ライター)●ハードメーカーが任天堂(サンリツ電気・ファットマン)

短所

●ハード自体が古く他機種と比べると見劣りする(CBSソニー・清本)●スプライトのちらつき(メーカー広報)●ソフトが多すぎ、質の低下が…(ケイアミューズメントリース・国末)●表現力がいまひとつ(ケムコ・増野)

〈PCエンジン〉

長所

●CD-ROMの生音は魅力的(北枕獲・ライター)●処理効率が良く、高速なゲームが作れる(ケムコ・増野)●独自のコアシステムはゲーム機を越えたことができそう(メーカー・ひでSAN命)●ソフトが小さい(メーカー勤務)

短所

●外部記憶装置のおそまつさ(北枕獲)●内蔵音源が弱く、音がさびしい(ケムコ・増野)●周辺機器がデタラメに出る(とみさわ昭仁・ライター)●コントローラが一人分しかないぞ(日本物産・三浦)●コア計画は？(メーカー勤務)

〈メガドライブ〉

長所

●アーケードの移植がしやすいCPU(須田PIN)●セガは好きだ(メーカー勤務)●筐体がカッコイイ(CBSソニー・清本)●画面がキレイ(メーカー勤務)●初の16ビット、そのハードにしては安いソフト(メーカー・ひでSAN命)

短所

●コントローラがバカ(マッキー・編集部)●機能に対して、メモリー容量が少なすぎる(アテナ・八木)●ヒットするジャンルにかたよりが…(メサイヤ・松田)●かなりマニアック(田尻智・ゲーム制作者)

〈スーパーファミコン〉

長所

●高性能のわりに安価(フェイス・香取)●総合的な機能のバランス。価格、グラフィック、サウンド…(エポック社・堀江)●販売網もしっかりしてる(メーカーひでSAN命)●ハードの魅力機能が多い。発色もよく表現力豊か(ケムコ・増野)

短所

●いろいろな会社が一発当てようと乗り込んで来るので必然的にクソゲーが増える(須田PIN)●ACアダプタくらいは商品に同梱してほしい(メーカー勤務)●期待されすぎてます(メーカー)●任天堂の支配力(RYOⅡ・ライター)

〈NEO GEO〉

長所

●メモリー無制限一本勝負(エポック社・堀江)●良くしゃべる所ぐらいかな(T社・フレディ・クルーガー(仮))●大容量による迫力あるゲーム(メーカー勤務)●ゲーセンを家に持ちこめる(メーカー勤務)●ライバルがない(RYOⅡ)

短所

●コンシューマとしてはスゴイ、アーケードとしてはオソマツ(フェイス・香取)●レンタルはめんどう(メーカー勤務)●でかくてじゃま(野安ゆきお・編集部)●ハードメーカーの力が…(杉森建・漫画家)●買うには価格が(メーカー)

〈ゲームボーイ〉

長所

●ソフトが安い(とみさわ昭仁)●コンパクトでヒマつぶしに最適(原ロ一也・ライター)●対戦ゲームの充実(メーカー勤務)●電池長持ち(田尻智)●親しみやすく、操作性が良い(ケイアミューズメントリース・国末)

短所

●白黒画面(メーカー勤務)●テトリスしかない！(北枕獲)●色がなくても別に構わないが、色がないと苦しいソフトが多い(メーカー勤務)●液晶がすぐいかれる(ヒューマン・茶々丸)●ソフトが飽和状態(メサイヤ・松田)

〈リンクス〉

長所

●なんとなくアメリカン(フェイス・香取)●利き腕を選ばない(アテナ・八木)●カラーで美しい(清野義孝・ライター)●拡大、回転、縮少(杉森建)●マクラにだってなる(田尻智)●基本的にはハードが高性能(日本物産・三浦)

短所

●デカすぎてポータブルになっていない(杉森建)●日本の販売元が弱い(サンリツ電気・ファットマン)●日本で売るなら日本語を使いましょう(フェイス・香取)●アピールするソフトがない(ケムコ・増野)●サードパーティー増やすべきでは？(メサイヤ・松田)

〈ゲームギア〉

長所

●TVチューナーも付く(メーカー勤務)●カラーで小型で安い(メーカー勤務)●斬ギアー(ウルフチーム・栢野)

短所

●電池を6本入れると重い(清野義孝)●結局マスターシステム(UPA山本)●ペンゴ(ウルフチーム・栢野)

〈PCエンジンGT〉

長所

●PCのソフトがそのまま遊べる(メーカー勤務)●残像の少ない液晶(ビッフ東海、山下)●画面がきれい(メーカー)

短所

●PCエンジンで遊べるものをわざわざ戸外でやるのか？(須田PIN)●この価格はまちがっとる(北枕獲)

ちょっと休憩

もののたとえ

名物「もののたとえ」。各ハードを他のものにたとえると？…回答者はこんなイメージを持ってますが、みなさんは？

	▶食べ物 ケムコ・増野	▶プロレスラー メーカー広報	▶ファーストフード店 サンリツ電気・ファットマン	▶動物 T社・フレディクルーガー	▶ラーメン ポニキャン・松本	▶仏像 メサイヤ・松田	▶清涼飲料水 杉森建・漫画家	住居 メーカー・ひでSAN命
ファミコン	たくわん	アントニオ猪木	マクドナルド	ぞう	しょうゆラーメン	毘盧遮那大仏	コカコーラ	文化住宅
PCエンジン	焼肉定食	大仁田厚	ファーストキッチン	コウモリ	塩ラーメン＋半ギョーザセット	不空羅索観音	ペプシ	一流ホテル
メガドライブ	ハンバーガー	天竜源一郎	モスバーガー	アルマジロ	塩バターラーメン	執金剛神	ジョルト	ウィークリーマンション
スーパーファミコン	未知の食べ物	前田日明	ケンタッキーフライドチキン	ライオン	チャーシューメン	薬師如来	ポストウォーター	セキュリティーシステム付きマンション
NEOGEO	キャビア	ビッグ・バン・ベイダー	サンテオレ	さる	半ラーメン	百済観音	ジャズイン	皇居
ゲームボーイ	カップめん	獣神サンダーライガー	ロッテリオ	アンモナイト	マカロニ	大日如来	オロナミンC	公園
リンクス	キムチ	オーエン・ハート	ドムドム	シーラカンス	ワンタンメン	千手観音	カルカデ	ログハウス
ゲームギア	1.5倍カップめん	維新力	森永ラブ	シェルティー(犬)	スパゲティ	月光菩薩	リアルゴールド	カプセルホテル
PCエンジンGT	焼肉定食(小)	ターザン後藤	ウェンディーズ	スピッツ(犬)	激辛みそラーメン	日光菩薩	アルギンZ	アパート

●ズバリ、各ハードは今後どうなるでしょうか？

きわめつけ！各ハードの今後をズバリ、予測してもらった。将来の明るい展望から、きびしーい御意見まで、中にはこんなこと言って大丈夫なのか、というものも。じっくり分析すれば必ず役に立つ、ただ読むだけでもおもしろい。自分の持っているハードの暗い将来なんて知りたくない、読みたくないなどと言わず、一読を。

〈ファミコン〉

●ソフトが洗練されたものだけになれば市場は衰えない(アテナ・八木)●本体は別としてソフトはまだ売れ続けるだろう(エポック社・堀江)●任天堂がしっかりサポートすればの話だが、生き残ると思う。他のメーカーも一緒に頑張るなら意外と伸びるかも(須田PIN)●日本最大規模のコンピュータネットワークになるか(ソフトウェア興業・竹内)

●話題性は薄れるが現状維持(マッキー・編集部)●無くなることはないが、発展もしない。(UPA山本・ライター)●ソフトの値段はきっと5000円台に戻っている(清野義孝・ライター)

●スーパーと世代交代をする(フェイス・香取)●たくさんソフトがあるので取りあえず持っているが、めったに遊ばない(田尻智・ゲーム制作者)●稼働台数は確実に減る(メーカー開発)

〈PCエンジン〉

●CD-ROMは息が長いと思う。NECのことだから他社の新ハードにはバージョンアップで対抗すると思う(ケムコ・増野)●伸び率は小さいが健闘はすると思う(ココナッツジャパン・土居)●CD-ROMを主体に、ゲーム以外の面で成功し伸びる(野安ゆきお・編集部)

●そこそこ(ウルフチーム・栢野)●NECの戦略って想像つかないからなぁ…(北枕獲・ライター)●6メガ、8メガ、S-RAM搭載あたり前とか、スペック上の戦いになる(メサイヤ・松田)

●2年に1度バージョンアップし、そのうち半分はなかったことになっている(杉森建・漫画家)●新ハード発売によってユーザーがついて行けなくなり、ゆっくりと消えていくのでは？ただその場合でも16ビットタイプは出ると思う(メーカー・ひでSAN命)

〈メガドライブ〉

●体感の関連商品が充実していると楽しい(メーカー広報担当)●CD-ROMで生き返るでしょう(手塚一郎・小説家)●強力なソフトさえあれば伸びていくと思う(メーカー開発)

●セガファンの根強さでしばらく安定(フェイス・香取)●フロッピディスク、CD-ROMとたてつづけに発売されてフロッピだけが残る(清野義孝)●スーファミの出現により力を失っていくが、それでも今とあまりかわらないのでは(メーカー広報担当者)●地道に残る(原ロ一也・ライター)

●シューティングばっかり(田尻智)●ニューハードが出て細々と…マークIIIと同じ運命(サンリツ電気・ファットマン)●技術力のあるソフトハウスを集めて新ジャンルを開拓しないと現状維持さえ難しいと思う(須田PIN)

〈スーパーファミコン〉

●破竹の勢いで急上昇！家庭ゲーム機のNO.1は間違いなし(フェイス・香取)●3年後には天下を取る…んじゃないですか、やはり(T社・フレディークルーガー)●メジャー界の帝王として君臨する(RYOII・ライター)

●300万が勝負、ドラクエVが出るか？(テクモ・辻)●のぶながのやぼうパート8、5万8000円CD付6万円が発売されている(杉森建)●みんなもっていて高いソフトにブーブー言ってる(田尻智)●ファミコンの市場環境がほぼ再現されていくでしょう(メーカー広報)●神のみぞ知る、かな(メーカー開発担当)

●少しずつシェアを伸ばすがソフトに多様性がないのでマニアのゲーム機となる(日本物産・三浦)●CPUの処理速度の遅さでプログラマーは頭をかかえているかも(ケムコ・増野)

〈NEO GEO〉

●各ゲーム機のソフトが大容量化し、近い将来ソフトの価格がNEO GEOと同じくらいになるから、その時期にきて初めて対等に戦えるようになるだろう(メーカー・ひでSAN命)

●サードパーティーを入れてひと頑張りして欲しい(根本康弘・編集部)●ガバッと伸びるか、なくなるか——ALL OR NOTHING(RYOII)●金持ちが買う(ウルフチーム・栢野)

●サードパーティー参入が難しい。コンシューマとしてはあまり伸びないのでは？(フェイス・香取)●「あのゲーム機はどこへ？」というコーナーにとりあげられる(野安ゆきお・編集部)●レンタル展開は厳しい。みんなゲーマーじゃないので一日でソフトの楽しさはわかんない(須田PIN)●消える。と、みせかけてゲーセンで細々と働く(田尻智)

〈ゲームボーイ〉

●ウォークマンのようになるのでは。画面の大きいの、横型の、水中でできるの…いろんなタイプが出て(メーカー勤務)●カラーボーイ(レインボーイ)なるものが出るぞきっと(さくやーま・編集部)●豊富なソフトを背景に少しづつ本体も普及(エポック社・堀江)

●液晶の質が上がらなきゃ見捨てられる(北枕獲)●サウジアラビア駐留3年のアメリカ兵がまだ遊んでいる(杉森建)●ファミコンでヒットしたソフトのマイナーチェンジでしばらくは続く(メサイヤ・松田)●目が疲れるからねえ…(須田PIN)

〈リンクス〉

●日本人の体型に合った操作系にすれば伸びるかも(メーカー勤務)●一台で2人遊べるソフトが作られると嬉しい(メーカー広報担当者)

●ずーっとこのまま低値安定(T社・フレディークルーガー)●どこかの祭りで射的の景品(メーカー)●日本では無視され、中近東の金持ち国にシェアを求めている(野安ゆきお)●ソフトの内容が国内でうけず、一部マニアの必携アイテムとなる(メーカー・ひでSAN命)●もっとマイナーになるような気が…(根本康弘)●よほどの公告展開がない限り現状維持(メーカー勤務)

〈ゲームギア〉

●液晶テレビで大活躍(サンリツ電気・ファットマン)●セガファンが付く(メーカー勤務)

●イッセー尾形のCMはやってないハズだ(メーカー)●中途半端な液晶がネック。(メーカー勤務)

〈PCエンジンGT〉

●値段が下がってヒット(メーカー勤務)●専用ゲームも増えていると思う(ウルフチーム・栢野)

●長時間用アダプタが出れば(メーカー広報)●高すぎて最初から…(サンリツ電気・ファットマン)

〈携帯用４種では〉

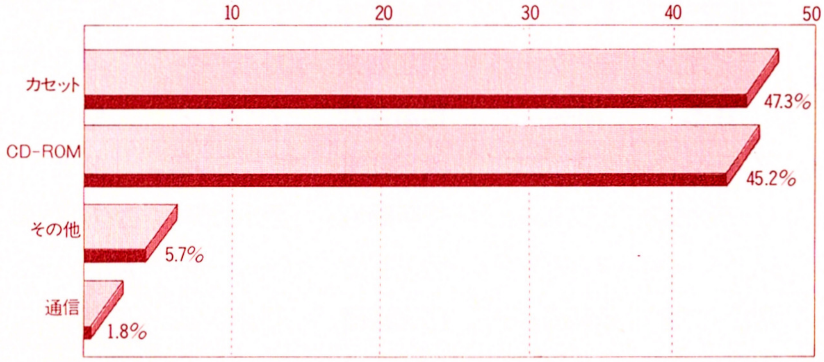
●バックアップ内蔵や充電機能のついたものなどいろいろ出ると思う(ウルフチーム・栢野)

●定番ゲームのあるゲームボーイは強く生き残る(メサイヤ松田)●ゲームギアがはやる(メーカー)

●任天堂がカラーを出して総くずれ…大穴予想(T社・フレディクルーガー)●寿命は短い(メーカー)

●ソフトの形態はどうなるでしょうか？

大容量ゲームはしたいけど値段が高くなっちゃかなわない。ソフトが安くなったとしても高い周辺機器を買わなきゃいけないんじゃ同じことだ。大容量で安くて手軽に扱えて…ROMカセットを超える夢のソフト形態は出現するか？



なぜですか？

カセット●一番じょうぶ。玩具だからねそれが一番大切（田尻智）●アクセスが早く製品不良が少ない（メーカー勤務）●量産体制が整えば半導体もまだまだ安くなる。手軽さではカセットが一番（メーカー）

CD-ROM●タイトル一本ごとの販売数量が減っている今、利益率を考えると原価の安いCD-ROMしかない（メーカー勤務）●大容量でいままでにできないゲームができる。ROM供給の問題によって生じていた発売日の遅れも解決するし、いいことづくめ。（メーカー）

光磁気ディスク●容量が多く、書き込みも可能（メーカー）

SCENE 家庭用ゲーム機周辺の今後はどうなる？

◉パソコンゲームはどうなってゆくのでしょうか？

▶MSXの上位機種が10月に発売され、8万円台で16ビットパソコンが買える時代に。一方いよいよ11月にはスーパーファミコン。パソコンとTVゲーム機の境界があいまいになった、との声も。パソコンゲームとTVゲームの違いとは何？その差は今後どうなる？

●パソコンゲームは環境にお金がかかる。内容的には、パソコンゲームはユーザーフレンドリーじゃない。／差はうまらないと思う（メーカー広報担当者）●違いはアダルトゲームの量／家庭用がちょっとがんばる（フェイス・香取）●パソコンゲームは思考型のゲームが多い／今後その差はかわらない（アテナ・八木）●内容のマニアックさが違う。輸入モノに日本人にわかりやすいアレンジを加えずに平気で出してしまうパソコンゲームはスゴイ／極端に差が広がっていく（原ロ一也・ライター）●データ量／縮まる（カプ・コン太郎）●主にグラフィック。パソコンは専用高解像度RGBモニターを使用できるのに対し、家庭用ゲーム機ではテレビを使用する。ハード的な問題であるから現状と変わらないと思う。ただし、家庭用ゲーム機でもアナログRGB出力を持っている機種があるのでテレビが対応すればかなり細部まで表現できる。（エポック社、堀江）●キーボード使用か、コントローラ使用か！／マウスコントローラでドイツみたいに統一（日本物産・三浦）●パソコンゲームはコンピューターゲームだが家庭用ゲーム機用ソフトはあくまでも玩具として認識すべきだと考えている／玩具として完成しているということは取り扱いが容易で誰でも楽しく遊べるということ。今後増々追求されるべき（ソフトウェア興業・竹内）●パソコンゲームはハードメーカーからの制約を受けにくく、ターゲットを絞り込める。家庭用ゲーム機はあたると大きいため売れ線が出るとそれ一色になり易い／パソコンがTVゲーム機に近づいてくるが、パソコンの方が自由に遊べる（メーカー・ひでSAN命）●パソコンはソフトの製造コストが低くおさえられるので、実験的ソフトが発表できる／製造コストの問題があるのでそう簡単には埋まらない（須田PIN）●ハードとしての違いはともかく、ゲームとしての違いは既になくなっているのでは（メーカー勤務）●パソコンゲームは選択肢が広い方が好まれ、より自分が手を加えたいというユーザーの好みがある。逆にTVゲームはシンプルであればある程よくユーザーが何もしないようなものがユーザーフレンドリーといわれる（メーカー）

▶パソコンゲームについて、今後のことを語ってもらいました。

●もっとリアルにもっとマニアック路線を突き進む（UPA山本・ライター）●本当に新しいアイデアは必ずパソコン向け（特にアメリカの）から出てきた。今後も注目したい（T社・フレディ・クルーガー）●パソコンゲームに"今後"はないと思っている。パソコンは通信や開発のための機械で、ゲーム機にはならない。スーパーファミコン等がどんどんパソコンを追い越してゆくから（とみさわ昭仁・ライター）●ハードの型式がかわらなければ今とそんなに変わらない（CBSソニー・清本）●新しいものはいつもパソコンゲームから。そのシステムをいかに使い易くするか、が家庭用ゲーム機での課題。そういう意味で、パソコンゲームは今後もTVゲームに影響を与える（メーカー）●我が道をゆくのでそのままさらにカゲキに（杉森建・漫画家）●CEI、DVIなどのインタラクティブメディアが登場すれば市況は大きく変化する（ポニーキャニオン・松本）●もともとパソコンで強いシミュレーションやパズルゲームはどんどんTVゲームに移植され、逆にアクションゲームが再び楽しまれる（ケムコ・増野）●まずハードが発売され、次に他のパソコンからヒット作の移植、やがてオリジナルソフトが出て、下火になるとHソフト、最後は教育ソフト。この方程式は不滅（メーカー・ひでSAN命）

▶家庭用ゲーム機に移植してほしいパソコンゲームは？

●Beat Vice（ケムコ・増野）●ジェノサイド（さくやーま・編集部）●ポピュラス等、世界的にヒットしたもの（カプ・コン太郎）●プリンスオブペルシア（メーカー勤務）●シアムース（日本物産・三浦）●夢幻の心臓（須田PIN）●ティルナノーグ（ウルフチーム・栢野）●ドラゴンスレイヤーⅣ（エポック社・堀江）●ロードス島戦記（アテナ・八木）



◉ゲームセンターは、どうなってゆくのでしょうか

▶「風営法」施行後夜12時以降の営業が取り締まられ、最近は郊外型アミューズメントパークという形もあらわれたゲームセンター。今後の形態は？

●ビデオゲーム中心、メダル等が1、2台という一時期前とは全く逆の作りのゲームセンターが多くなるかも（根本康弘・編集部）●2人以上で気軽に騒いで楽しめる華やかで入りやすい雰囲気を重視したゲームが増える（メーカー勤務）●カード式になる（メーカー）●以前のような暗く汚いマニアオンリーのゲーセンと明るい一般用ゲーセンの違いが明確に（メーカー開発担当）●喫茶室等が併設されて1日楽しめる所になる（マッキー・編集部）●商業地域での新規営業も風営法の規制があり簡単にオープンできない為、郊外タイプ大型店が増えるでしょう（ケイアミュズメントリース・国末）●ゲーセンの経営者がパンチパーマのオッサンである以上は何もかわらない（とみさわ昭仁・ライター）●私の住まい（渋谷）のそばでは改装ぐらいしかできないでしょう（メーカー広報担当者）●都市型の屋内遊園地化（T社・フレディクルーガー）●昔ゲームセンターは、不良の溜り場でよそ者が入っただけでケンカが始まり弱い奴など金を巻き上げられた。緊張しながらゲームをするのでゲームで楽しむはずが楽しめなかった。それでも魅力的な場所だった。ところが最近のゲームセンターはずいぶん健康的になった。シンナーなんかすってる奴はいなくなり、ネクタイしめたサラリーマンや予備校さぼってる浪人生がメイン。そこで今後ゲームセンターは完全に大人の遊び場にしたらどうなるだろうか。酒も飲めて、ギャンブル性の強いゲーム、スタッフはもちろん奇麗なおねいさん達、ロックバンドもやって来てヤア！ヤア！ヤア！ディスコありの踊れ踊れの大フィーバー。会社のヤなこともみんな忘れて終わらない夜を楽しむのだ。こんなゲームセンターを私は望む（パック・イン・ビデオ・林）



▶体感ゲームも新機種がどんどん出てきて、業務用ゲームは今後一体どうなるんでしょう？

●もっとサイバーな（W・ギブソンの小説に出てくる疑験（シムスティム）みたいな）ゲームが街に出るといかがわしくて良い。網膜投影装置とか…（T社・フレディクルーガー）●ギャンブル性が増加しゲームトバクが流行する（RYOII・ライター）●大規模、高機能化してゆく。家庭用ゲーム機の性能が上がっている中、家庭用ゲーム機で実現不可能な体感モノ、多人数参加用ゲームが主流に（メーカー勤務）●人工現実体験を味わえるようになる（ポニーキャニオン・松本）●インベーダー以来100円からぜんぜん値上げしてないというのはものすごく評価できる。100万年後も100円であって欲しい（とみさわ昭仁・ライター）●全部50円にして欲しい（ウルフチーム・栢野）●体感ゲームは場所をとるので今以上の数は出るとは思えません。商品をつかんで取るタイプはいい線いくのでは（メーカー勤務）●商品こそラムネ2、3ヶだったけど昔からモノつかみとりの機械はあった。付加価値を増加させる型のリニューアルで運動不足解消用、体感クレイジークライマーなんてのは…（あや・編集部）●個人的にはスタートレックに出てくる擬似体験装置、あんなマシンがあれば時間を忘れて遊んでしまいそう（ソフトウェア興業・竹田）●業務用ゲームとアトラクションの境い目があやういですね（メーカー）

▶家庭用ゲーム機に移植してほしいアーケードゲームは？

●ギャラクシーフォースII（メーカー勤務）●ムーンクレスタ（北枕獲・ライター）●ダークシール（フェイス・香取）●そんなものがあったら手前で移植しちゃうからナイショ（メーカーT社・フレディクルーガー）●ナイトストライカー（メーカー勤務）●G-LOC（アテナ・八木）●カプコンワールド（原ロ一也・ライター）●AVマージャン（メーカー勤務）●しないでほしい！（日本物産・三浦）●最近はすぐ移植されるので、ない（メーカー・ひでSAN命）●大工の源さん（メーカー勤務）●リブルラブル、ギャップラス（UPA山本・ライター）●UFOキャッチャー（メーカー勤務）●ファイナルラップ2、Bonanza Bros（ケムコ・増野）

SCENE 3 10年後のゲームライフはどうなる？

◉10年後のゲームライフ、ゲーム業界はどうなっているのでしょうか？

10年後。21世紀に突入した頃。僕らのゲームライフはどうなってるんだ？ゲーム業界は？　将来の夢や展望を語ってもらいました。

●ゲームという狭いジャンルにこだわらず、アミューズメント全体でもり上がっていってほしいですね。コンピュータはまだ世に出て数年しかたっておらず、まだまだ可能性を秘めたマシンです。今まだ誰も気がついていないようなことが、これからどんどん出てくる可能性があります。ゲームはもちろん、映像、サウンドに至るまで、コンピュータ（ゲーム機）が凌駕していくはずです。誰もが、車やＴＶを扱うように扱っていけるはずです。

（ＣＢＳソニー・清本）

●この業界で仕事しているかは分からない。でもきっとゲームはプレイしているだろうな。で、やっているゲームはというとズバリ！ネットワーク型のＲＰＧ。僕は、僕だけじゃなくてみんなそう思っているだろうが、近い将来コンピュータネット上に擬似的な人間社会ができあがると思っています。富士通のハビタットはあまり調子よくないようですが、こいつはきっとハヤリます。環境の中で登場人物達の出来ること（コマンド）が多くなり、それが自由度の高さに繋がり、まるで現実の人間社会のようなリアリティがでてくると、もういけません。一億総オタクです。一生コンピュータの前から離れられないなんて人も出てくるんじゃないですか？ネット上の人物を傷つけたとかが、犯罪に認定されちゃったり、恋愛をしたり、旅行したり、あーオタッキーな感じ。でも、発表されたら絶対やっちゃいます。友達に内緒でね。恥ずかしいから。

（須田ＰＩＮ）

●今でもそうなのですが、ゲーム内容よりも広告・宣伝がさかんになって広告戦争になる。

（メーカー広報担当者）

●リビングルームにモニターとステレオとＬＤとＤＡＴと、それからスーパーファミコンがあってソファにドーンとくつろぎながらゲームをする。で、キッチンでは田村正和のようなカッコいいだんな様が料理してる…んなこと聞いてないか——

（マッキー・編集部）

●業界は任天堂に一本化される。

（メーカー広報担当者）

●10年後に売っている最新のハードを持ちいい味だしてるが売れないんだよなーというソフトを一日中あそんでいるのでは（←バカじゃん）

（杉森建・漫画家）

●子供の遊びのシェアとして、確立しているので、どんどん産まれてくる子供に、夢のあるソフトを提供して行きたい。

（ココナッツジャパン・土居）

●ゲームにシビアなユーザーがより増えていくためにソフトハウスのソートが行なわれる。これによって巨大なメーカーが残るかと思うが、その他のどうしようもないソフトハウスが潰れるのはいい傾向である。ソフトのジャンルも画一化されるためにそのジャンルの頂点のソフトしか売れなくなると考える。（野球ならファミスタ、ＲＰＧならドラクエ、ＦＦ）そうなると新しいジャンルの開発が必要となってくる。ゲーム業界自体下降していくかとは思うが誰でもすぐ楽しめるパーティタイプの「桃太郎電鉄」みたいなのが出てくるとうれしい。

（メーカー広報担当者）

●今は昔、芸夢好きの賢人ありけり。その連射、戦闘もさらなるが、また愛を持って芸夢を解くこと人にはあらず。あやしがいて見るに、その装束あまりにも汚くもあるが人々その心、悲しき時、病める時、その賢人見れば、心安める事ありおりはべりいまそかり。

「芸夢古事記 序節 第３章」より抜粋

というような、伝説に残るゲーム業界人になっていたい。

（イマジニア・ひぐち）

●10年後僕はもう37になっている。おそらく家庭も持っているだろう。約束しよう、10年後僕はゲーム業界にはいないだろう。しかし、ゲームはきっと僕の家庭にも入りこんでいて、仕事を終えて我が家へ着くとＴＶの前で子供がスーパーファミコンデラックススペシャルの「スーパーマリオ16」に夢中で僕の帰りも気がつかないでいる。僕のワイフは夕飯のプログラムがうまくいかずしょうがないので出前を頼むことにした。スーパーファミコンデラックススペシャルは息子が使っているのでＰＣエンジンコアグラフィックスＲ-タイプ2001の通信システムでメニューを決めて注文する。夕食もおわり子供も寝たのでさっそく「ドラゴンクエストIXもうこれで終りだ」をやろうと思ったが昨日行ったアミューズメントパークの疲れが残っていて、眠ることにした。今日見る夢はセガの「おやすみリクエスト」を使って1980年代のＳＦ映画の主人公の夢に決めた。おやすみＺＺＺ…

これが私の10年後のゲームライフさ。

（メーカー広報担当者・27歳男性）

●日本のメーカーがハード競争にうつつをぬかしている間に、海外ではどんどんいいソフトが生まれる。そのソフトの権利を買おうとしても、その頃の日本のメーカーはあまり金を持ってなかったりする。で、アジア各国から参入している外資系メーカーがその権利を買い、日本で発表する。

（野安ゆきお・編集部）

●家庭用ゲームは主にメディアとして定着し棄たれることはないでしょう。また、業務用は主に娯楽として増々発展していくと思います。いずれにしても業界自体は潰れませんが、定着している分だけ新鮮さもなくなるので以前のファミコンブームのような出せば売れるというような大盛況は無理でしょう。というわけで、そんな状況で生き残って行くためにはしっかりとしたいいゲームを作ることが一番良い方法という訳ですね。

（メーカー広報担当者）

●10年後は、ゲーマーと称して新着ゲームを人より先にプレイして言いたい放題。という路線もあるが、全く変更のきかないものに意見を言うよりは、そのゲームソフトのターゲットエイジ等の総合的な面を検討して、具体的な方法をアドバイスしているほうが、いい。そういう意味では、多分10年後も制作側の人間であると思うので、ゲームライフというよりは、私のライフのためのゲームという感じだろう。それ程切実かどうかは疑問だが。

ところでよく考えてみると、ゲーム機とは不思議だ。特に、家庭用ゲーム機は、まず目的を設定され、方法まで明示されている。だいたいのシナリオは、世界のため（あるいは宇宙のため）に戦う主人公。最後にはめでたく、大ボスを倒し感動のエンディングを迎える。無限の広がりを持ったシナリオを展開できる、映画の中の主役を演じたと、プレーヤーが感じる事ができたら、プレーヤーも作者も幸福である。しかし、実際は巧妙なシナリオの中にとじこめられたプレーヤーは、フラグの外に出る事はできない。お釈迦様の手のひらから出られない孫悟空と同じだ。

しかし、そういう障害をプレイヤーには、わからないような形で、ゲームを制作していくのがプロというものだろう。最終的には、よいソフトとはいかにプレイヤーが感情移入できたかという事になろう。ドラクエでは、16×16ドットの主人公に感情移入できたのだから。

（エポック社・堀江）

●おもしろいゲームを求め、世界各地をさまよい歩くつもりです。

（フェイス・ゲーマー・マルヤマン）

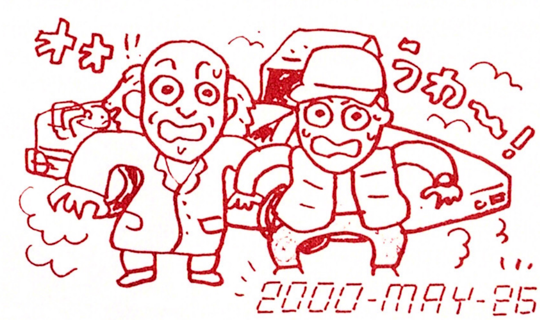
●コラムス評論家になっている。コラムスII評論家にはなっていないと思う。

（とみさわ昭仁・ライター）

●10年前のゲーム…1980年といえばQIXとか、バルーンボンバーとか…。今から考えるとほんとにチャチいゲームに100円玉をつぎこんだもんだと思う。そのころから考えると、今や1980年当時の業務用ゲームをしのぐ一家庭用ゲームを探すのには何ら苦労しない。10年後には今の業務用ゲーム以上のクオリティをもつ家庭用ゲームが１カ月に何本かずつ、また6000〜7000円くらいでどこかの会社から発売されていると思う。しかし何年たっても、プログラマーは夜カップめんをすすりながら敵の攻撃アルゴリズムをプログラムしているだろうし、サウンド屋やグラフィッカーはROM容量のうばいあいをしているだろうし…。現在のような光景とはあまりかわらないような光景が展開されるだろうと思う。そしてゲームそのものも今とかわらず基本的なゲーム性の追求を行なっていくだろうと思う。どんなに時代がすすんでどんなに技術的なことが向上してもゲームの基本「だれにでも楽しめるゲーム」を作っていく姿勢はいささかもかわることはないと思う。えっ私ですか？そうですね、10年たってもやっぱりゲームが大好きな１人の人間として、「Super Dragon Quest 40（仮）」かなんかのソフトの発売日に店の前に行列しているかもしれませんね。

1990年代は余暇の時代といわれ、今までの時代のどんな時よりも「遊び」がクローズアップされる時代だといいます。このような時代に私たちゲーム業界がどう進んでいくかはまだわかりませんが、少なくとも「社会的に重要な役割をはたしていかなければいけない、そんな気がします。

（ケムコ・増野）



HIPPON

VOL. 22・23

つぎからはいよいよHIPPON SUPERだ。
パワーアップして、また会おう!!

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホットゲーム・スキャナー

三國志II——38
ワギャンランド2——40
パロディウスだ!——42

三國志II

カセット／光栄／11月2日／¥14800(税抜き)

曹操、孫権、劉備、再び!!

前作「三國志」は“人”のゲームだった。今度の「三國志II」は“権謀術数”のゲームであると言う。計略、駆引きの妙を存分に味わおう。

容量	4M	ジャンル	SLG	ROM完成度	100%
バックアップ	Bバックアップ	プレイ方法	1P		

⊙文／北枕獲



中国の三国の時代前後を舞台にしたSLG。8つのメインコマンドを駆使し、41国の統一を目指す。前作の魅力であった武将は、相変わらず魅力的である。

“権謀術数”って何だ?

「三國志IIは権謀術数のゲームである」と、あのシブサワコウ氏もおっしゃっている。ふむふむ。んじゃ、“権謀術数”ってのはなんぞや? おもむろに広辞苑を引く。なになに“権謀”が臨機応変の謀略、“術数”がはかりごと、策略か。なるほど。

つまり、三國志IIは富国強兵をして、力で相手をねじ伏せるような単純なゲームじゃないんだよね。

それを端的に表わしてるのが戦争だ。三國志IIでは、一度に攻め込める武将数が5人に限定される。一方、守備側は最大10人。まあ、戦い方の善し悪しもあるだろうけど、守備側の圧倒的有利は変わらないだろう。

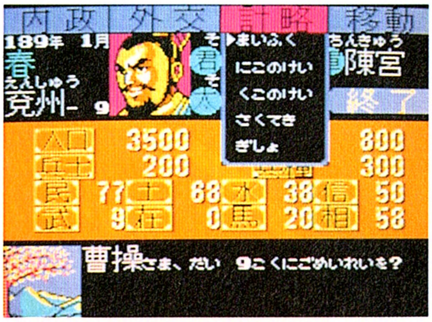
そこで重要なのが権謀術数なのだ。とゆーワケで、注目して欲しいのが、前作にはなかった“計略”とゆーコマンド。簡単に成功するものじゃないけど、仕掛けどころさえ間違えなければ大ダメージを与えることが可能だし、ここぞとゆー時には狙ってみよう。それなりの準備は必要だけどね。

“計略”とゆーコマンド

さて、計略について、もう少し見てみよう。配下の武将を在野武将として敵国に送り込み登用させ、敵国武将の忠誠度を下げ、戦争の時に寝返るとゆー大がかりな“埋伏の毒の計”、2人の君主に偽手紙を送って関係を悪化(敵対心50アップ)させ、漁夫の利を狙う“二虎競食の計”、敵君主の太守と内応し、叛心を煽り謀叛を起こさせる“駆虎呑狼の計”、敵国武将と内応し、戦場で裏切らせる“敵中作敵の計”、武将に偽書を送り忠誠度を下げる“偽書疑心の計”と5種類の計略が使える。

ね、戦争前に仕掛けとけば、いかに有利になるか分かるでしょ。ただ、なんでもかんでも仕掛けりゃいいってもんじゃない。相手の知力が高けりゃ、なかなか引っかかってくれないし、こっちの信用度が低いと成功しない。結局、臨機応変にってことなんだけど、臨機応変するには情報量がモノを言う。

結論。こーゆーゲームでは、こまめな情報収集が勝利への道ってことやね。とっても当たり前のことだけど。





←これがウワサの計略だ! これでますます深くなったのさ

↑左の写真と合わせて、メインコマンドは8種類ね



↑おっし、二虎競食の計が成功だ。これで劉備と公孫瓚が戦争を始めてくれたらい一んだけど



←劉繇がウチの武将に敵中作敵の計を仕掛けやがった!



→足を引っ張り合うだけじゃなく、手を組むことも必要だ



↑かくして、大陸中を各君主の使者が走り回るのだ。みんな、がんばってるんだなあ

温故知新

このコーナーは、前作「三國志」のことを語るコーナーなのさ。なんでこんなコーナーを作ったかってゆーとね、前作を知ってれば、少しは参考になるかなあと…思ったワケで…。

さて、三國志ってのは、とっても印刷所泣かせのゲームだったんだ。三國志の人名って、難しい字が多いでしょ。もう、間違う間違う。ま、ファックスで入稿するから、いくらワープロを使ってても読みにくいだろうとは思うけど。で、校正(仮に印刷したものと原稿を突き合わせて、間違いをチェックすること)の時、真っ赤(校正は、赤鉛筆、赤ペンでやるんだ)になるんだよねえ。ただでさえ間違えるのに、これが武将一覧なんぞやった日にゃあ、山のような数字のチェックがまた地獄…。

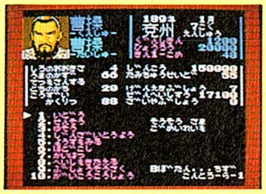
う一む、これのどこが温故知新なんだろう。単なるグチになってしまった。まあ、世の中、ラクな仕事なんてないってことで…。それにしても、三國志のおかげで、私のワープロの辞書は、凄い変換をするんだぞお!!



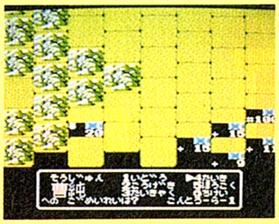
←前作のシナリオ。う一ん、ひらがなばっかかだね



←そっかあ、前は58ヵ国もあったんだあ



→ひらがなと数字ばっかで、ちっと見にくいやね



→HEXは分割だったし、兵糧なんてのもあったんだね

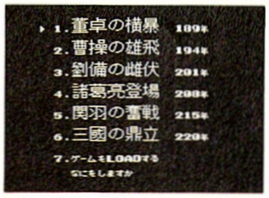
目先の利に捕われると、ロクなこたぁないんだ

いきなりドギモを抜かれたぞ、私は

ゲームをたち上げてシナリオを選択する。シナリオ数6本てのも感激モノだけど、それ以上に驚かされたのが、ゲームに参加できる人数。なんと12人ですぜ、ダンナ。こりゃ使わない手はない。特にゲームになれないうちは、1人て複数の君主をプレイして、ゲームになれるのもいいだろう。ちょっとズルいこともできるし…。

もう1つ、驚いて、そして喜んだのが"新君主"だ。これは、自分で君主を作って、大中国統一を目指せるマニア垂涎の新システム。用意された君主で、なりきりっこして遊ぶのもいいけど、ある程度ゲームになれたら、ぜひ挑戦したい。状況はかなりキビしーけど、やりがいはあるぞ。年齢や能力で顔グラフィックが変わるのもいいやね。





←やっぱマニアなら、新君主だよな。苦労するけど…

↑今度はシナリオ6本。やっぱ、漢字っていいなあ

人間の魅力

"人"の「三國志」、"権謀術数"の「三國志II」と書いたけど、三國志IIに人の魅力がないってことじゃない。むしろ、増えたと言ってもいいんじゃないかな。なにしろ権謀術数を弄するのは人間だからね。前作以上に各武将をつかまないと、計略の成功はおぼつかないのだ。

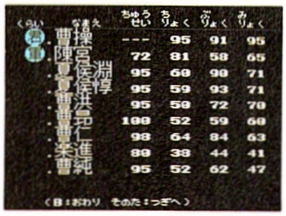
さて、武将のデータを見ると、知力、武力、魅力の3つの項目がある。これは、その武将の能力を表わす数値で、もちろん高い方がいいワケだ。例えば魅力が高いほど、褒美や施しの効果が高い。つまり太守には武力や知力より、魅力を最優先すべきだ。とかね。

しかし、本当に重要なのは、表に出てこないデータなんだ。いわゆる隠しパラメータってやツね。三國志IIでは野望、義理、人徳、相性の4つがある。相性が悪かったり、義理が低い武将、野望が高い武将は、忠誠度が高くても信用できないってワケだ。有名な裏切り屋、呂布は義理が低く野望が高い危険な武将ってワケだ。

表に出ないデータだけに見極めるのは難しいけど、注意して情報収集を続ければおぼろげながら見えてくる。こーゆー人間を見るってのが、このゲームの楽しみでもあるんだよね。



↑前作と違い、IIでは君主の能力は決まっている。それだけに、誰を選ぶかが重要なのさ



←知力80以上で軍師になれる。あー、頭がいいヤツがほしい



↑戦争も人材確保の大事な手段。賈詡みたいな優秀な人物を捕まえるとうれしくなっちゃう



←在野武将は人材の宝庫。捜索はこまめにね

あいかわらずコマンド

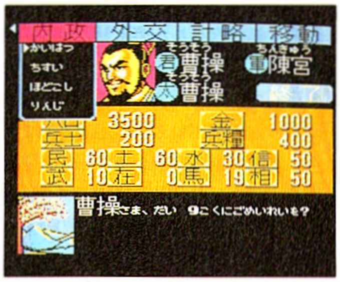
光栄のSLGと言えば、鬼のようなコマンドがつきもの。三國志IIにも、8種類のメインコマンド、36種類のサブコマンドが用意されている。

とは言っても、そのほとんどはおなじみのヤツだから、光栄のSLG経験者ならとまどうこともないでしょ。

で、三國志IIは1年が12ヵ月あって、1ヵ月に出せるコマンドの回数は…。

国によって違うのだ。どーゆーことかってゆーと、武将の数だけ命令できるのね。つまり、配下の武将が多ければ多いほど、コマンド回数が増えるってことなんだ。いかに人間が重要か、これで分かるでしょ。

軍事関係以外のコマンドの効果は、実行する武将の知力、魅力によるところが大きいってのも覚えとこうね。



↑相変わらずコマンド数は多いけど、ほとんどのものは光栄ファンにはおなじみだからね



↑軍師の助言は役立つことも多い。もちろん知力が高ければ高いほど、正確なんだよね

やっぱり戦争

戦争もおなじみHEX戦形式。なんだけど、前述の通り、一度に攻め込める武将は5人まで。それだけに、メンバーの決定は慎重に。相手国を調べるのは当たり前、遠征メンバーの訓練度や武装も100にしておきたい。

また、攻め込んだ武将が5人未満なら、月が変われば援軍を出すこともできる。強大な相手と戦うときには、長期戦に持ち込むのも手だろう。もっとも、自国に余裕がなきゃムリだけど。

また、攻め込まれたときも同盟国に援軍要請ができるんだ。つまり、どんな時でもあきらめちゃいけないってことだ。三國志IIの戦闘は、かなり守備側に有利にできてるからね。

地形も有効に利用しなきゃ。例えば城の近くに森があれば、守備側は伏兵を利用すべき…とかね。

最初は他国同士の戦争をしっかり見て、じっくり研究するのが勝利への近道だろう。戦争もふくめて、一筋縄ではいかないのがSLG。あせったってロクなことにはならないからね。



↑戦争は一騎打ちで始まる。もちろん武力が高い方が有利なんだけど…





←戦争参加武将が5人未満なら、翌月応援部隊を出すことができる。強国相手なら、長期戦に持ち込むのも手だ

↑攻撃は一斉が基本。そのためにも、敵君主や太守を、自部隊で取り囲むようにしようね。火計は風向きを確認しろよ!

ワギャンランド2

カセット／ナムコ／12月14日発売／¥5800(税抜き)

"指"と"頭"の合わせ技一本

前作から約2年。大きくスケールアップした「ワギャンランド2」の登場だ。「ワギャン」のおもちゃは最近見かけないけどSFC発売前のオススメの一本。

⦿文／内田聡

容量	3M	ジャンル	アクション	ROM完成度	100%
バックアップ	なし	プレイ方法	1P、2P		



'89年発表作品の続編。コミカルなキャラを生かしたアクションゲーム。好評だった神経衰弱などのパネルイベントも豊富になっている。

スイスイ進めることはいいことである

前作の「ワギャンランド」はとても完成度の高いゲームだった。アクションステージの難易度をキッチリ低めに押さえ、その分ボスキャラ対決時のパネルイベントで要所要所を盛り上げる。その結果、非常にスムーズでテンポよく先へと進める、バランスの良いゲームに仕上がっていた。

ACGマニアは別として、フツーのプレイヤーはアクションモードの技術的な面で困らされると、ゲームに向かう気勢がそがれてしまうことも多い。つまり、難し過ぎるとヤになっちゃう。簡単過ぎて味気ないのも困るけどね。

そんな事情に配慮しつつ、"楽しめるACGでありたい"という基本路線は、続編である本作でも変わりはない。だけど、ゲームのスケールは大きく拡大されている。マップが広げられ、ステージは全部で36になり、前作とは比較にならないほど変化に富んだ構成を見せてくれるし、アイテムの種類も豊富になった。そして、なんと言ってもパネルイベントの充実である。

パネルイベントだけでも必見の価値

アクションモードが指さばきを競うものなら、パネルイベントは、いわば頭の回転を競うモードだ。このパネルイベントが合い間に登場することによって、単調になりがちなアクションモードが生きてくる。2つの全く性質の異なるモードが交互に現れること。これが、ゲーム展開がプレイヤーを軽快に引っ張っていくことの大きな理由である。

そのパネルイベントが今回大きな目玉となっている。「しりとり」と「神経衰弱」に加えて、新たに「数字さがし」「音神経衰弱」「カードジャンケン」が登場。単純なパネルめくりだけにルールも簡単に理解できるし、思わずのめり込んでしまう面白さがある。今回はかなり難度の高いものも用意されており、本編であるアクションモードを凌ぐ存在感を感じさせる充実ぶりである。

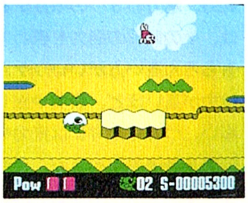
"指"のアクションと"頭"のパネルゲームがとてもいいバランスで共存してるこのゲーム。ハデさはないけど、ACGの"良作"である。



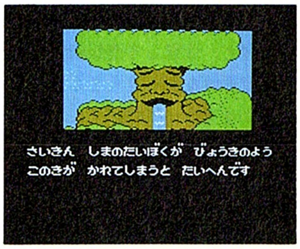
↑ドーンと広がったマップは全36ステージに及ぶ。分かれ道もあり、コースは複雑だ



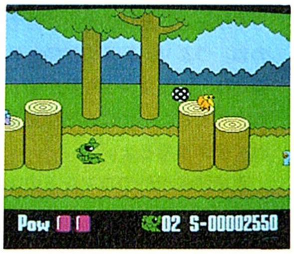
↑前作でおなじみの神経衰弱。最初は紙に書きながら並びのパターンを覚えるとヨイ



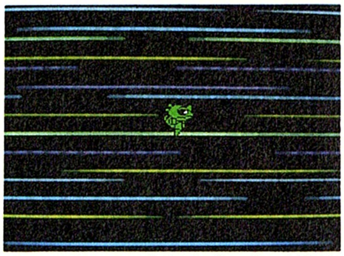
↑ある場所でもらえる"タマゴヘルメット"。頭突きで相手を吹き飛ばす



↑この大木を救うため、ある薬を手に入れるのがゲームの目的



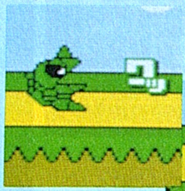
↑アクションの難易度は前作よりもむしろ易しくなってる感じだ

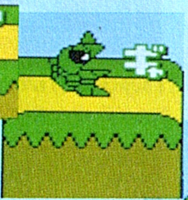


↑ワープホールへ入れば一気に先へと進める。光るマークを見つければ出る

声のアタック"音波砲"無敵4段階変化

前作でお馴じみのワギャンの武器"音波砲"は本作でも健在。右下の写真にある"ワギャナイザー"を1つづつ取ってゆくごとに、攻撃力がパワーアップしてゆく。4つ取った後の無敵状態ではワギャンの走るスピードもアップし、敵を蹴散らす爆走プレイが味わえる。ワギャナイザーのある場所は決まっているので、難所で無敵状態になるように計算して取っていくとラクに進めるぞ。











声のデカさ＝威力の大きさだ！

声のグラフィックにも注目

↑敵がしびれている時間は、2→3→4→8秒と増えてゆく。"ガー"と"ギャー"は敵を貫通し複数の敵に効果があるので、ピンチの時はかなりの助けになる

無敵アタック



↑無敵になってしまえばこっちのもん。16秒の間に進めるだけ前に進んでしまおう

全36ステージ。アイテムの使い方が勝負を決める

◎前半のハイライトステージ

本当は全部で36ものステージがあるのだけど、今回はいくつかの特徴的なものを紹介しよう。これだけでも前作からかなりパワーアップされているのが分かってもらえると思う。前作にもあった〝すべり台〟や初登場の〝氷の世界〟など、後半にはさらに変化に富んだステージが設定されている。

R4・ブヨブヨ沼地



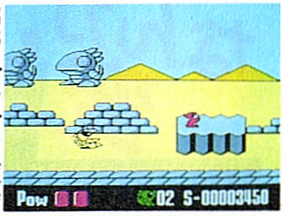
↑放っておくと沈んでいってしまう

R5・ひんやり洞窟



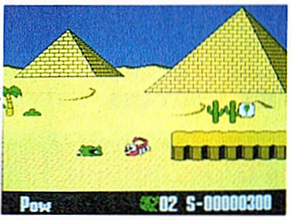
↑ジャンプのタイミングを気を付けて

R8・サラサラ砂漠



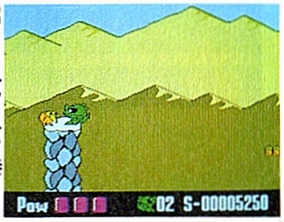
↑ヘビやサソリが出てくるのだ

R9・ワギャン砂漠



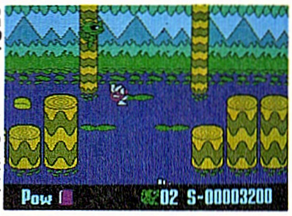
↑ここも放っておくと沈んでしまう

R11・ハラハラ峠



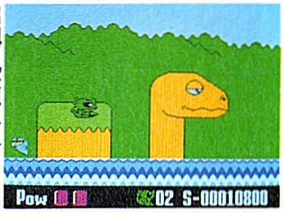
↑正確なジャンプが命のアスレチック

R12・カリンの森林湖



↑魚が飛び出してくるのをかわしつつ

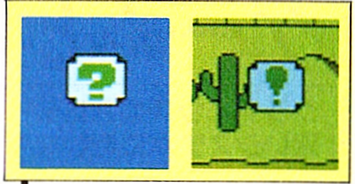
R14・恐竜小島



↑恐竜の背中を移動してゆくのだ

◎アイテム紹介

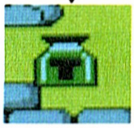
前作ではアイテムは後半にならないと登場しなかったけど、今回は最初のステージから登場するぞ。右の〝宝箱〟が現れたら、まずは音波砲を撃つ。するとアイテムが出現するのですかさず取る。使い方次第で大きなヘルプ。



↑左は何のアイテムかは分からない。右は場所ごとに決まっているぞ



ミニスーパーワギャナイザー。Bボタンを押しつづけてエネルギーをため、それを一気に敵に放つ。敵は吹き飛ばされてしまい破壊力抜群だが、エネルギー充塡の時間が死角になる。



透明薬。これを取るとワギャンは一定時間透明になり、敵に触れてもやられることはなくなる。透明になっている間にできるだけ距離を稼いでおけば、あとの展開がラクになる。



ミニコプター。ジャンプした時の落ちる速度を調節できるアイテム。つまり空中での自由度を多少大きくできるわけだ。地味だけど、とっさの時に命を助けてくれるアイテムだ。



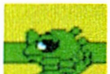
←使いづらいけど一撃必殺の効果だ



←効果のある時間は短いのが難

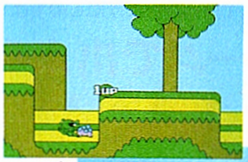


←使いこなせれば大きな助けになる



光る場所には…

音波砲をめくら滅法に撃っていると、フト何やら光る場所がある。そこに連続して音波砲を撃ち込むと、ボーナスホールやワープホール、1アップアイテムなどが出現する。いわば隠しアイテムみたいなもんだけど、見つけられれば大儲け。あちこちで音波砲撃ちまくって捜してみてくれい。



←右に飛んでいくので素速く取る



↑ワープホールもしくはボーナスステージだ

パネルイベント。アツくなるんだこれがまた

前作では神経衰弱としりとりしかなかったけど、今回新たに、パネルをめくった時に出る音を合わす〝音神経衰弱〟と、ジャンケンの要領でパネルをめくって勝負する〝カードジャンケン〟、でたらめに並んでいる数字を順番に捜していく〝数字さがし〟が加わった。難易度もかなり上がっていて手強いぞ。



←パネルイベントは一応ボスキャラとの対決である。負けると1つ前のステージからやり直し



←ボスキャラのいないステージでは…

▶しりとり



↑63種の絵柄と277の言葉が隠されている。かなり難しくなった

▶神経衰弱



↑絵の並び方にはある程度法則がある〝新婚さんいらっしゃい〟方式

▶数字さがし



↑1ケタならいいが2ケタになるととても分かりづらくなるのだ

▶音神経衰弱



↑紙に書くわけにもいかないのでこれが一番の難関かもしれない

▶カードジャンケン



↑パネルはグー、チョキ、パーの3種類。場所を覚えれば勝てるよ

パロディウスだ！

カセット／コナミ／11月30日発売／¥5800(税抜き)

ゲームとギャグの楽しい関係

グラディウスのパロディ、これすなわちパロディウスだ！　ファンにはなじみの深いシステムに奇妙なキャラクターたちがゲーム界の常識をいま撃ち破る！



業務用からの移植にコナミの技術力が火を吹く！　でかいボス、猫の鳴き声、バカバカしいギャグ、すべてが御家庭のテレビで忠実に再現される。

⊙文／とみさわ昭仁

容　量	1M+1M	ジャンル	シューティング	ROM完成度	80%
バックアップ	なし	プレイ方法	1P		

まずはシステムをしっかりと作る

もしもゲームがメディアだとするならば、そこには様々な表現が用いられることになる。感動的な物語。悲劇。推理ドラマ。ＳＦ。ファンタジー。そしてギャグ。

しかし、どんなことを表現しようともゲームはゲームでしかなく、まずゲームとしてしっかりしたシステムをを作りあげなければならない。そのうえであらゆる表現を乗せるべきなのだ。どれほど感動的な物語でも、それがゲームとして遊べないようなものでは、ゲームソフトとしては失敗だ。

この『パロディウスだ！』は、タイトルが示す通り『グラディウス』のパロディになっている。グラディウスといえば名作シューティングゲームとして、すでに何作もシリーズ化されており支持するファンも多い。すなわち、それだけシステムがしっかりとした作品だということのあらわれだろう。

このゲームは、まずグラディウスのシステムを借りてきたことで、ギャグを成功させるための下地を作った。

ゲームで出来るギャグとはなにか

ファミコンにかぎらず、コンピュータゲーム上でできるギャグとはどんなものか？

パロディウスにおいて、まず一番にあげられるのが「キャラクターの差し替え」というやつだ。グラディウスシリーズはビッグバイパーという宇宙船を操作することになっているが、ここではそれをタコやペンギンのようなわけのわからないものに置き換えている。星のまたたく宇宙を真面目な顔してタコが飛んでいたら、そりゃ笑わないわけにはいかない。簡単なことのようだが、プレイヤーの熱中度が高いゲームでは非常に有効な方法だ。

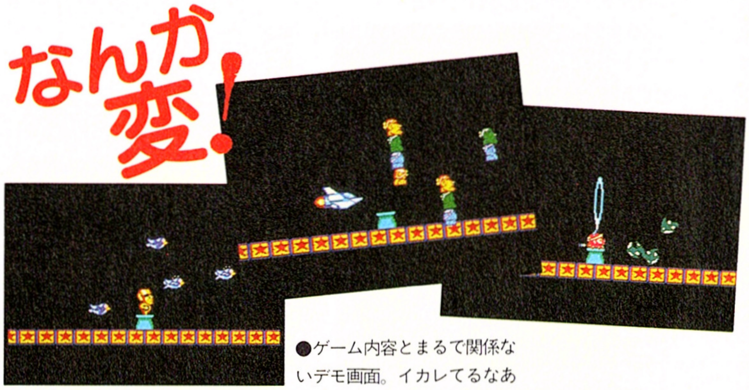
ゲームには音がある。そこで、音楽や効果音を使ったギャグというのも考えられる。１面の終わりに猫の海賊船が出てくるが、こいつは弾を撃ち込むとニャ～ニャ～鳴くのだ。厳密にはギャグと言えないかもしれないが、その場の状況を考えると妙におかしい。作り手の細かいこだわりが感じられて、僕の大好きなシーンでもある。

たとえお笑いでも意識は高く持て

ゲームのギャグというと、過去の例からダジャレ関係を連想する人も多いだろう。事実、そういうゲームは多数あったし、ウケてもいた。けれど、ちょっと待ってほしい。ダジャレというのは手っ取り早く作れるので、つい使ってしまいがちだが、お笑いの世界ではダジャレや流行語を使って笑いをとるのは、もっともレベルの低い行為なのだ。友だちどうしの会話で使うぶんには構わないが、少なくともゲームソフトという作品の中では絶対に使うべきではない、と僕は思う。

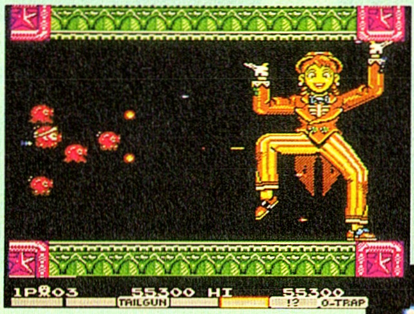
パロディウスをプレイしていて感じるのは、しょうもないギャグの連続でありながら、その反面「安易なギャグだけはやらないぞ」といった作者の決意のようなものだ。

ドラクエやマリオのように完成度の高いゲームが存在することは、もちろん大切なことだ。でも、この『パロディウスだ！』のように真面目にバカバカしいことをやっているゲームの存在もまた、大切なことなのだ。

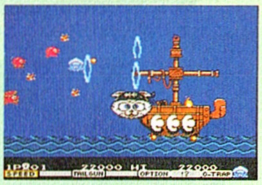


●ゲーム内容とまるで関係ないデモ画面。イカレてるなあ

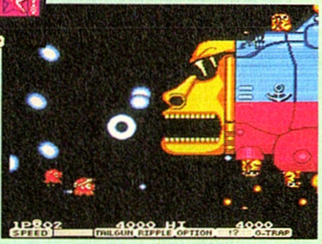
いったいなにが彼らにそうさせるのか？



↑彼女の底抜けの明るさの裏には何があるというのか!?　本名はMissミシタリーナ



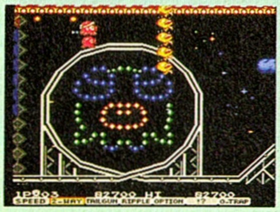
↑猫好きにはとても倒せない。本名おまんにゃわアチャコ



→もしもこの軍艦の中にも小さなモアイがギッシリ詰まっているとしたら…。ああ怖い



←丸焼けのイーグル。生前の名はワシサブノスケ



←謎のレッツゴーッ風林火山スペシャル。ああ頭痛い

ファミコンへの移植をするにあたって、いくつかの変更点もあるが、ほとんどのボスはそのまま収録されている。攻撃方法、大きさ、デザイン…そう、あのイカレたデザインのボスキャラたちも、所狭しと暴れ回る！　ストーリーだって相変わらずだ。

「時は西暦1990年、謎の大ダコに襲われた地球を救うため、有給休暇をとって野良仕事に精を出していたMr.パロディウスが、タコ壺の我が家から旅立った」…なにを言ってんだか。

あなたのリードでオプションも揺れる

⦿常識で固められた頭には理解不能なパロディウスワールド

シューティングゲームといえば、各ステージごとに変化する背景も大きな楽しみのひとつだ。だが、このゲームに美しい星雲の広がる宇宙空間や、メカニックな敵要塞内部なんてものを期待してはいけない。そこにあるのは、ひたすらデタラメな敵たちが住む、異常な空間ばかりなのだ。

景観としての美しさはないが、狂気の美しさならいくらでもある。

STAGE 1



↑帆船朽ち果てる魔の海域！　腹をすかせたペンギンの仕業その！

STAGE 2



↑男たちの夢と栄光と挫折が交錯するラスベガス、あぁラスベガス

STAGE 3



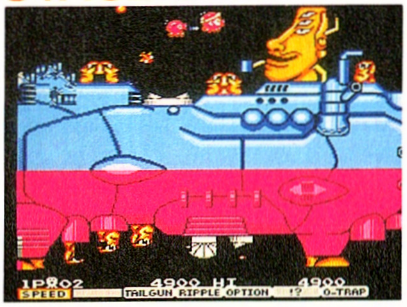
←なぜこんなところに遊園地がっ？　深く考えるな。考えたらあなたの負けだ

STAGE 4



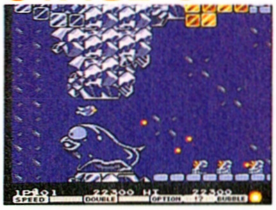
↑『チルチルミチル』か『僕ってウパ』か。お菓子の城はうまいが迷うと出られない

STAGE 5



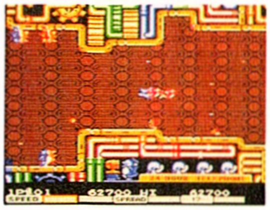
←モアイ飛び交う狂気の宇宙。デカきゃいいってもんじゃないがヘンでいい

STAGE 6



↑グラディウス名物氷ステージ。『北の国から90－ペンギン』

STAGE 7



↑バクテリアンの科学力が作り上げた最終要塞！　なんか真面目ね

⦿いわゆる自機ってヤツもこんなのだ

このゲームでは最初に4種類のキャラクターの中から、好きなものを選べる。ここで「ほお、すると4倍楽しめるわけですね。やりますなあコナミさんも。コノコノ」などと安心してはいけない。なぜならこのシステムこそが、パロディウスの狂気をより深めているからだ。なにしろ選べるキャラクターというのが、タコだったりペンギンだったりする。おまけに各キャラクターに合わせて、パワーアップ方法まで変化しているのだ。ペンギンが分身したり、タコのバリアーがタコ壺だったりした日にゃ、我々はいったいどういう態度をとればよいのか！　正座か？

ビッグバイパー



↑こんなイカレたゲームにはとてもついていけない！　という真面目な人にはこのビッグバイパーを。でも戦いの舞台のバカバカしさとのギャップがやっぱりヘンだ

タコ



↑実はコイツが主人公。2方向ミサイルやリングレーザーなど、外見の割にはけっこう使いやすい。タコだと思ってあまく見ていると大事なことを忘れてしまうのよね

ツインビー



↑ツインビー時代のパワーアップがそのまんま味わえる。3方向、分身、バリアを揃えれば怖いものナシ。ただし、手がもげても救急車は助けにきてくれない

ペン太郎



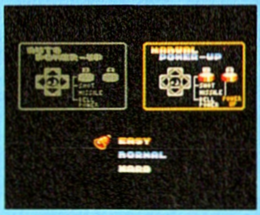
↑コリャなんだ『けっきょく南極大冒険』か？　いったいなにが悲しくて宇宙空間をペンギンで進まなければならないというのか！　でもタコでも一緒か

機械にまかせるもヨシ

グラディウスシリーズといえばゲージによるパワーアップの選択が有名だが、このゲームではオートパワーアップにするモードが付いた。つまり、パワーアップの順番などを考えながらではなく、純粋にギャグに没頭したい御方のためにコンピュータが勝手にパワーアップしてくれるという、非常に暖かいおもてなしなわけだ。しかも「あ、そちらの坊っちゃまには簡単モードにして差し上げましょう」と言わんばかりに、難易度調節機能まで設定されている。こんなに幸せでいいのかしら。



→オートは平均的にパワーアップしていってくれる



←パワーアップにクセのある人はこちらの手動で

大きくなれよと暗闇にベルが鳴る～

パロディウスのもうひとつのパワーアップと言えるのが、カプセルにまぎれて時たま出現する〝ベル〟だ。『ツインビー』で遊んだことのある人ならば覚えがあるだろう、弾を当てるたびに色（パワーの種類）が変わる、例のアレだ。通常パワーアップのほかにこんなレベルまであるなんて幸せすぎる。たぶん人生の幸せを使い果たして、残りの一生いいことないかもね。

菊一文字



←ビームの壁を作って敵を一掃する

得点



←連続して取ればどんどんアップだ



スーパーボム

↑一発怒髪天を突き画面内に核爆発

無敵

→一定時間巨大化で体当たりし放題



1UP

→自分の予備がひとつ増えて儲かる



怪盗Xを追いつめろ!!



Nintendo GAME BOY™

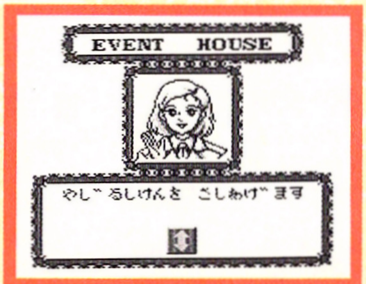
大胆不敵に逃走する怪盗Xを、
スコットランドヤードの敏腕刑事達が、追跡し逮捕するというゲーム。
すぐそこまで刑事たちの足音が迫って来た時のスリル、
退路を断ち、包囲網の中に追いこんで行く時のワクワクするような気持ち。
ゲームが進むにつれ、知らず知らずのうちに引き込まれてしまいます。
あなたは逃げますか? それとも追い詰めますか?



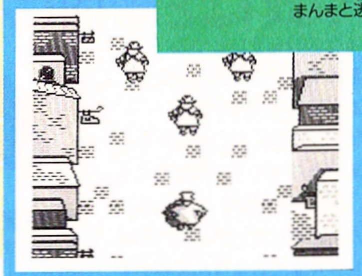
ステージ(レベル)選択画面。
自分の好きな所で遊べるぞ!



ゲームスタート。怪盗Xを追い詰めろ!



?マークの中に入ると、
3種類のイベントが用意されてるぞ!


刑事たちがあと一歩の所まで追い詰めた!



まんまと逃げられた刑事たち。
不敵なXがわらう!

Toei Animation Co., Ltd.
東映動画より1990年12月7日発売予定 DMG-SYJ 希望小売価格(税込み)3,500円

コラム特集

個人的な体験

――ファミリーコンピュータとその時代

ファミリーコンピュータがこの世に登場して、
早8年。
人それぞれの思い出と、人それぞれの関わり。
8年という時の流れの中で、
その体験を振り返ってもらいました。
あくまでも「個人的な体験」です。
皆さんもきっとあるはずです。
ファミリーコンピュータとの関わり、
そして、
個人的な忘れられない体験が…。



✖インディペンデント、岩をもくだく自主制作への思い込みのパワー

BY 田尻智

僕が、初めてファミコンで遊んだのは、ドンキーコング。発売されたばかりのファミコンのゲームは、ゲームセンターのゲームの移植ものがほとんどだった。当時、すでにゲーセン野郎だった僕は、ゲーセン用ゲーム機と全然変わらない画面をみて、言葉にならない衝撃を受けた。

「すごい。ゲーセンと同じだ！」

この驚きは、家庭でこんなにクオリティーの高いゲームが遊べるという嬉しさでもあったし、また反対に、これによってゲームの世界が変わってしまうかもしれないという、不安であった。

そう、僕はゲームセンターという場所がすごく好きだった。友達がいて、いろいろなゲーム台があって、いつもざわざわと騒がしい。ゲーム機とともに、そんなゲームセンターという空間が好きだった。だから、僕は家庭用ゲーム機という新しいゲーム環境の登場によって、ゲームセンターが凌駕されるのなら、たとえば、ファミコンがゲームセンターにとってかわるというのなら、どんなにおもしろくてもファミコンなんかいらない、と真剣に思っていた。僕たちゲーセン野郎をそんなピリピリした神経過敏状態に落としこむほど、ファミコンは、魅力的なゲームマシンだったわけだけれど。

しかし、ファミコンは数年で、僕たちのゲーム生活を変えた。僕がゲームを楽しむ場所は、ゲームセンターから家庭へと移っていった。それは、映画館がビデオに取って代られたことによく似ていた。

そして、いつしか僕はファミコンゲームを作りたいとまで考えるようにまでなっていた。その夢をかなえる方法は、いくつかあるだろう。そのためにゲームメーカーに入るのもいい。だけど、僕はまったく別の方法を考えていた。インディペンデント、つまり自主制作だ。機材も、人材も、資金もすべて自分たちで調達する方法だ。なにからなにまで自分たちだけでやるのだから、これは、たいへんな苦労を要するだろう。しかも、ファミコンはパソコンと違って、開発機材にお金がかかる。

なのになぜ、あえてこんな方法を選んだのか。若気のいたりといってしまえば、ほんとそうなのだけれど、やはり、ほかの誰からも邪魔されずに、作りたいものを作りたかった。

「自分たちだけでやれるところまでやろうじゃないか」

仲間と確認しあったところから、計画は動き始めた。僕は、ゲームアイディアを考えながら、ゲーム雑誌で記事を書いたりして、お金の工面をした。コンピュータに詳しいスタッフは、ファミコンを調べて、プログラムのノウハウを蓄積、開発に必要な機材を部品だけ買って、ロムライターなど、自分で作った。

そして、三年後。ゲームはできた。僕は、そのゲームを持って、大手のゲームメーカーの門を叩いた。このゲームを販売してもらうために、突撃したのだ。オーソドックスなゲームの開発は、販売するルートがある程度決まってから始まるものだから、この突撃は無謀といえば無謀、しかし、これしかないといえばこれしか方法はない。担当の営業の課長は、僕たちのゲームを見るなり、

「ちょっと懐かしい香りのするゲームだね」

と、いった。そして二時間。ゲームの細部をもチェックするようにプレイしたあと、

「いいでしょう。うちで売りましょう」

と、うなずいた。

そして今。何年もかかって、ひとつのゲームを作ったことは、僕自身を大きく成長させてくれた気がする。僕のゲームが、発売されることが決まったとき、ゲーム業界の人たちが、

「とても大変なこと、難しいことをやったと思うよ」

と、いってくれた。嬉しかった。そして僕は、それをやり遂げた原動力って、なんだろう、と思い返してみた。今まで、自分の気持ちを自分自身で深く突き詰めることをしなかったけれど、よく考えてみると、答えが見えてきた。

僕は、先が読めないからといって、決して人生の博打をうってきたわけではないんだ、と、気が付いた。ただ疑っていなかったのだ。自分がやっていることを、「失敗したらどうしよう」「出来上がらなかったら……」と疑うより「かならず成功する」「ぜったい出来上がる」と、かなりつよく思い込んでいたことに、気が付いたのだ。信じていればこそ、長くてつらい道も、最後まで歩ける、というけれど、まさしくそれだったのだ。

ゲームを作っていて、つらいときに、それから逃げようとしたり、疑ったりしていたら、出来上がらなかったかもしれない。僕は、思い込みのパワーの大きさを、我ながら思い知ったのだった。

> **プロフィール**
> たじりさとし…ゲームフリーク代表、ゲーム制作者。現在は「クインティ」に次ぐ第2作「ジェリービーン」に心血を注ぐ。著書に「パックランドでつかまえて」がある。
> 問①ドンキーコング
> ②夢工場ドキドキパニック
> ③アトランチスの謎

✖アルバイトで貯めた2万円で購入

BY 石山叔恵

1984年のクリスマス。我が家にファミコンが登場！最初のソフトは『ドンキーコング』と『デビルワールド』かな？当時高校生だった私以下3兄弟は、母からゲーム禁止令が出るまでハマリ、遂に翌年『スーマリ』発売。

その頃、大学に入って、親元を離れた私の部屋にはファミコンが無く、ど一しても欲しくてバイトを始めました（ファミコンは一家に1台）。阿佐ヶ谷の本屋で時給470円の貧しい仕事、それで貯った2万円を持って新宿へ。ところが、どこのディスカウントショップでも本体とソフト2本で1万9800円のお値段でした。なけなしの2万円。しかも『スーマリ』やりたいっていうハッキリした目的がありながら……。

私も必死だ！店頭で「どうして？」と問いつめたら、「内緒だよ」と、言って店員さんは、本体に『スーマリ』と『スターラスター』をつけて売ってくれました。あの時のおじさんありがとう（わたる世間に鬼は無し）。ここから私の本格的なファミコン人生が始まる……。

さて、ファミコンを手に入れてから、明けても暮れてもゲームの毎日。お金を払わずに、おうちで好きなだけゲームの出来る機械にのめり込んでいき、『ドラクエ』等名作ソフトは数あっても、あの頃遊んだソフトへの情熱は忘れることの出来ないものです。タイトルを出せば『レッキンググルー』、『忍者じゃじゃ丸くん』、『ゲゲゲの鬼太郎』等、特に後の2本のゲームに関しては「私は日本一上手なんじゃないかな？（井の中の蛙）」って、思うほど遊びましたよ。あー懐かしい。

それから数年後、普通の人より遅れてRPGに出会う訳ですが、初めてプレイしたのが『女神転生』。合体の為の素材探し、あやしげな3Dダンジョン、本当に面白かったなー。最後の宮殿で迷って、攻略本という物の存在もこのソフトで初めて知りました。それまではRPGを食わず嫌いしてたんだけど…その頃は『ウィズ』『DQ』『FF』とRPGにどっぷり。ついRPGっていう言葉に騙されて、つまらないソフトを買ったのもこの頃です（後悔先に立たず）。誇大広告はやめてくれよって思ってた…。でも、ゲームが好きだ！これからも一緒だよ。ねっ、ファミコン！

> **プロフィール**
> いしやまよしえ…ハル研究所広報担当。女性広報が少ないゲーム業界の中で、明るくしかもゲームに対してもきちんとした考えを持った貴重な人。裏情報にも詳しい。
> 問①レッキングクルー
> ②ファイナルファンタジーII
> ③ディープダンジョンIII

✖ゲームを通じての出会いに感謝！

BY 成沢大輔

思えば、ファミコンを買うより先にセガSGを買うつもりだったのだ。理由はただ1つ。大好きな「スターフォース」はセガでしか発売されていなかったからだ。まだハドソンからファミコン版が発売されていなかった頃の話である。しかし、当時貧乏のどん底にいた私はゲームセンターで100円使うことはできても、ハードとソフトをまとめて買うようなお金はなく、生活するのが精一杯だった。

その後、いろんなトラブルが我が身を襲い、七転八倒さのよいよいというところでようやくファミコンを手に入れた。「ロードランナー」「チャンピオンシップロードランナー」「パックマン」の3本と合わせて。なぜ「ロードランナー」かといえば、アイレムの業務用を熱狂的に大好きだったからである。基板も買っちゃったほどに。

それよりも印象深かったのは初めてサンプルロムを見た時のことだ。友達が某出版社の攻略本の仕事をすることになり、プレイの手伝いをしてくれないかと頼まれたのだ。ゲームは好きでもあまりうまくなかったから手伝いにはならなかったけど、初めてみたサンプル「ツインビー」は白ラベルで、これが……！　と思わせるにはじゅうぶんすぎた。

やがて、H本の編集プロダクション勤めを止めてフリーとなり、ゲーム専門の道へ進んだ。正にあの「ツインビー」のおかげである。もし……を考えると背筋が寒くなるよ。ホントに。今ごろAV男優として有名になってたりしてね。

以後4年半、多くのゲームと渡り合ってきたけど、ゲームそのものに対する思いより、ゲームを通じて知り会った人とのことが印象深い。とてもすべての人の名前を挙げることは出来ないが、みんな真剣にゲームのことを考えている。それは間違いなくゲームで遊ぶだけよりも1つも2つも上の思索を必要とする行為だ。もちろんさまざまなジャンルで同種の行為は当然あるが、自分にとってファミコンであったことは幸いというほかない。感謝してます。

今後ともゲームとのつきあいは密に進行するだろう。しかしそれが自分の役割と思うかぎり、果てまでついていくつもりだ。たとえ「魔塔の崩壊」（笑）や「AKIRA」（大笑）みたいなソフトが出ても。

> **プロフィール**
> なりさわだいすけ…ゲームライター&競馬愛好家。本誌「メガドライブクラブ」を担当。今年、結婚、事務所開設と転機を迎え、充実の日々を送っているとか。
> 問①ロードランナー
> ②スターラスター
> ③言うのなんてイヤイヤッ！

※質問①1番最初にプレイしたゲーム　②1番好きなゲーム　③1番嫌いなゲーム

✖CG屋→ゲーマー→ソフト制作屋へ

BY ターミネーター&タイレル辻

発売当初からファミコンは家にあった。弟が買ってきたようだ。ドンキーコングやポパイ、それにマリオブラザーズをプレイした記憶があるが、当時はまだゲーセンの方が比較にならない程面白かったので、そんなにのめりこまなかった。そうこうしているうち、ナムコからゼビウス、ドルアーガの塔などが発売され、おお、ファミコンもやるもんだ、と感じていったのでした。

それから少したった私は（今から6年程前）、ある学校（河村洋一郎のいるところ）でCGアーチストなんぞを目指しながら、雑誌編集等の仕事をしてました。その某SF社の上司Sさんに、これだけうまいなら仕事でできるかな、と言われ、スタジオハードの高橋さんから細かい仕事をもらったのが、ゲームに関しての初めての仕事です。その頃のソフトと言えば、スターフォース、コナミのスポーツものなど…。出来のよくないソフトも出始めてましたが、まだまだファミコンの可能性は大きなものでした。

グーニーズやスーパースターフォース、魔界村、ドラクエ、メトロイド、悪魔城ドラキュラなど、それはそれははまりまくったものです。それらは新鮮であり、斬新でありました。休む間もなく、寝る暇もなかったけど、それ以上にファミコンが面白く、仕事をするのが楽しかった時でした。

しかし仕事のやりすぎで、ひと月ばかり倒れました。その頃からでしょうか、急にファミコンがつまらなくなってきたのは。正確にいうなら、面白くないモノが異常に増えてきたのです。その事自体は悪くないのです。どんな業界でも、ピラミッドの底辺が大きくなれば、頂上はどんどん高くなっていくのですから。しかし、ファミコン界だけは、底辺は地下へ作っていってしまい、頂上の高さはあまり変わらない、という状況になってしまいました。そこで、ネクロマンサーのシナリオ制作をきっかけにして、なんとか自分の手でおもろいソフトができないもんかと考えて、ライターからソフト制作業に転換していったのです。

現在は、一部のソフトを除いてファミコンを見切りました。一部のソフトというのは、ファミコン故に面白いと感じるものだけです。それではいったい、現在のファミコンの意義はどこにあるのでしょう？

ファミコンは、私と私のまわりにいる人達の人生を大きく変えてしまいました。しかし、ファミコンでは私の夢はかなえられません。技術的に無理なのです。ファミコンには数限りない思い出がありますが、それだけではどうにもならない、といったところでしょうか。

ファミコン必勝本最終号という事で、勝手な事を書かせて頂きました。創刊から関わってきた私にとっても、最後の原稿執筆になります。最後ついでに、読者のみなさんにお願いがあります。本当に面白いソフトを買うようにして下さい。そして、面白かったソフトには賞賛を、面白くなかったソフトには非難を浴びせましょう。もっと買う側の力をメーカーに誇示してほしいのです。そうしなければ、スーパーファミコンになっても、駄作だらけになってしまいかねないですよ…。

プロフィール

ターミネータ＆タイレルつじ…本誌創刊当時からのゲームライター。「ネクロマンサー」でゲーム制作に携わり、現在では社員数名を誇る社長でもある。
問①ドンキーコング
②たくさんあって書けない
③ドラゴンクエストⅣ

✖こんなライターがいてもいいだろ！

BY 赤松直人

お恥かしい話だけど、オイラはファミコンを持っていないのだ。それは、「懐れて使えなくなっちゃったよ～ん」とかいう意味じゃなくて、自分のものとしてファミコンを所有したことがないわけ。

だいたいが、日本全国で1500万台以上もあるわけなんだから、たいていは身のまわりに1台や2台はころがってんだよね。そうなると、根が貧乏性なもんだから、「別に自分で買う必要ないじゃん」てな結論に落ち着いちゃうんだな。現に、この仕事を始めてからかれこれ4年以上にもなるけど、自分でファミコンを持っていないからといって、困ったことは1度もない。今も、家に帰ればファミコン2台にディスクシステム、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイと、一応ひと通りのゲーム機がそろってる。ないのはROM²ぐらいのもんだ。

ど一だ、うらやましいだろ。しかも、そのうちオイラのものは、PCとゲームボーイだけだぞ。って、これはあんまり自慢できることじゃないな。

おまけに、オイラはファミコンのソフトだって1本も持ってない。プレイするゲームはすべて、事務所で買ったり、メーカーから借りたりしたものばかりだ。これも、えばれることじゃないよな。まったく、とんでもないライターがいたもんだよ。こんなヤツ、きっと他にはいないぞ。悪いかコノヤロ！　て、読者をおどかしてどーすんだよ。

まあ、そんなことどーでもいいんだよ。で、どこまで話したけな。ああ、ファミコンを持ってないってことまでだったな。なんか、ほとんど酔っぱらいのぐちみたいになってきたぞ。まっ、いーか。

そんなわけだから、ファミコンとの関わりってのは、ほとんど仕事がらみってことになるんだよ。出会いは早かったんだけどな。なんたって、発売直後にゃ遊んでたんだから。新しモン好きの友だちがいてよ、そいつが買ってきたんだよ。あの頃は、そいつん家に集まって遊んだもんだ。たしか、『ドンキーコング』だったかな。でもよ、オイラはアクションゲームがヘタだから、すぐにイヤになっちゃったわけだ。で、それから1年間ぐらいは、ほとんどのファミコンにゃ触らなかったんじゃないかな。

その後だな、今の事務所に入ったのはよ。ファミコンとの新たなる出会いってヤツだ。始めの頃はよ、仕事だってんで、しょーがなくやってた感じだったんだな、これが。その頃は、まだまだアクションゲームが主流だったからよ。

そうこうするうちに、『ドラクエ』が出たわけだ。あのゲームのおかげで、オイラの人生は変わったね。こんなおもしろいゲームもあるんだ、なんて思ったもんな。

それからだよ。ゲームの世界にドンドンのめり込むようになったのはよ。その後はもう、思考型ゲーム一直線よ。おかげ様で今じゃもう、ご覧の通り、リッパなゲーム中毒ってわけよ。

オイオイ、どこ行くんだよ。話はまだ終わっちゃいないってーのによ。最後まで聞かなくていいのかい。これからがオモシロイんじゃねえかい、まったく……。

プロフィール

あかまつなおと…ゲームライター。本誌「バグボーイクラブ」「ドラクエマスターズクラブ」の主力ライターとして活躍。裏技とギャグとカラオケにはちょっとウルサイ。
問①ドンキーコング
②ドラゴンクエスト
③レリクス

✖ボクの必勝本は卒業アルバム

BY 平林久和

『HIPPON SUPER』、頑張ってください。そりゃ始めのうちは「スッポンパワーに語感が似てる」とか言って、違和感を訴える人もいるだろうけど、なあに、そのうち慣れるでしょう。雑誌です。3号読めば、情もわいてくるってものです。

ところで、ファミコンは『ファミコン必勝本』の創刊準備をきっかけに初めたわけだけど、とにかくスゴイ機械だと思った。ファミコンを買ったその日の晩に、"ゲームって主役と観客に同時になれてしまう画期的なドラマ製造機械だ！"と悟ってしまったボクは、その後、丸々5年、その考えにとりつかれることになる。『ファミコン必勝本』編集部当時、いつもそんなことを頭に引っ掛けて生きてきた。これは田尻智君も言っていることだが、ゲームの成長期と自分の青春とが重なって生きてこれたというのは幸せなことで、うん、なんだかとても幸せな20歳代中盤を過ごせたような気がする。ゲームの世界、業界ともどもパーッと盛り上がって欲しいよ。これからも。

ボクにとってのファミコンは、青春時代の友達みたいなもので、良い所にまずガーンと惚れて、でも付き合ううちにイヤナ所が見えてきて、それなのに好きで、懐かしくてたまらない、そんな存在だね。

プロフィール

ひらばやしひさかず…創刊準備から今年9月まで、「ファミコン必勝本」の編集一筋、ともに歩んだ名物編集者。ゲームと女性にかける努力と愛情は他の追随を許さない。
問①エキサイトバイク
②ゴルフUSコース
③ファミコンジャンプ



プロフィール

コルクあちや…創刊当時の「ファミコンバラエティー劇場」から、イラスト・デザインで大活躍。現在は駒場の自宅（家賃2800円）から津田沼の事務所へ通う毎日。
問①マリオブラザーズ
②バイナリーランド
③バンゲリングベイ

✖初めて買ったソフトのお話

BY ハタ坊

おじゃましまんにやわ。ハタ坊でございます。私がファミコンを買おうと思ったのは、あの燃えプロのCMだったのです。クロウの強烈な一発は、私の頭の中にこびり付いております。それまではあまりよく知らなかったゲームの世界でしたが、私も一応社会人、ゲームを買うくらいのお小遣いはありましたんで、親に相談する事もなく購入しました。今、思い返してみて、ゲームを知らないというのは恐いものですね。燃えプロの次に買ったのが、ディスクのベースボール。お店で書き換えてもらってる私を見て子供の目が、点になってたことに今気がついたわい。恥かしいことをしてしまった。あ、もちろん今はちゃんとしたゲーム感を持ってるつもりです。ハッ、今一番やってるソフトは新人類です。ハッ、何ですかその目は。私は常連の投稿人ハタ坊ですゾ。やめろその目は！　わーん、泣くぞ、いじめるのか！わーん。

プロフィール

ハタぼう…「バグボーイクラブ」をはじめ、「フリートーク」等、数々の名投稿を寄せてくれている常連さん。34才という年齢と大阪人独特のノリは出色のものがある。

問①燃えろ！プロ野球

②ベストプレープロ野球

③ファミリースタジアム

✖少年ケニヤがゲームで遊んだ日々

BY 作山哲広

初めて遊んだのは任天堂の「ベースボール」だった。中学1年生の時かな。その時はゲームで遊んでるより川で泳いだり野山を走り回った方がずっと面白かったから、夏休みなんかは昼は外で遊びまくって夕方は花火で遊んで夜中に少しファミコンやるぐらいだった。でも、「ゼルダ」だけはハマッたね。1日中テレビに向ってた日なんかザラだったな。そんな生活が2年くらい続いて今の編集部へ…。来た時はただの世間知らずのガキだったよなあ。あ、今でもそうか。でもそんなガキが4コマまんが描いてんだよ。まったく世の中わかんねえことばかりだよ。おっと、こんな話じゃなかったな。そうそう、思い出だよね思い出。うーん思い出かあ。自分にとって思い出は現在進行形で思いつくのは今話したぐらいのことだけだなあ。やっぱり思い出は作らきゃだめだね。うん、てなわけで——「自分の思い出は、あなただけです」ってか。

プロフィール

さくやーま…本誌「ウィザードリィ友の会」の常連から、今やウィズ三太郎の作者として連載コーナーを持つまでになった。単行本「4コママンガ集」に向け、思索中。

問①ベースボール

②ストリートファイター2010

③ファイヤーロック

✖過激に挑め!! HIPPON SUPER

BY 原田浩一

「ニュースステーション」が他の報道番組を圧倒しているのは、久米宏の極めて個人的なご意見番組だからである。よく聞く、「ニュースは中立であらねばならない」という常識はメディア側の勝手な思い込みであり、視聴者はそのウソにあきあきしているはずだ、と久米は考えた。情報は発信者がいる限り、その意志を必ず反映してしまう宿命を背負っているものだからである。だったら、どーせのことなら久米宏という色をピカピカにつけてニュース番組をつくっちまおう、というわけだ。しかしそれだけで成功するようなもんじゃないことは森本毅郎で惨敗したTBSの例をみれば明らかだ。要は人柄なのである。森本の性格は久米に比べてあまりにも地味すぎた。NHKの呪縛から逃れられなかった森本と民放のバラエティで育ってきた久米とは勝負にならない。

と、ここまで前置き。さて、ファミコン必勝本がこのたびめでたくリニューアルするそうで私はうれしい。それも「ゲーム批評誌」を目指していると聞く。ほんとにうれしい。もちろんFC専門誌界の「ニュースステーション」になることを期待している。具体的な企画を考えたので井上編集長、使って下さい。

①「必殺、レビュー返し」：これは雑誌社のレビュー記事に対するメーカー側の反論コーナーである。ディベート（討論）形式でやると盛り上がりそうだ。

②「クソゲーと呼ばれて」：みんながみんな好きなソフトはよい。それはわかった。しかし、私はこのゲームが何とも言えず好きだ、愛してる。というね、あるでしょ？そんな個人的に愛してるゲームが。その良さをみんなに主張するコーナー。

③「メーカー天国」：メーカーが1Pもらって好き勝手なこと書く。1色ページのほうが気楽にわがままができそうでよい。

以上、どれも企画の根底に流れているのは「マスメディアのミニメディア化」である。インディーズ化といったほうがJICCらしくていいかもしんない。とりすまして気取ったゲーム紹介より、過激で思い込みの激しいゲーム批評のがおもしろいに決まってる。波風立てつつ「HIPPON SUPER」の通った後にはペンペン草しか残らないようになってほしいものである。

プロフィール

はらだこういち…コナミ営業部宣伝担当。仕事柄ゲームを客観視しなければならないので、あえてゲームに没頭しないのがポリシー。茨城県出身、双子座。

問①エキサイトバイク

②迷宮寺院ダババ

③RPG（めんどくさい）

✖「スーパーアラビアン」の思い出を語ってみようか。

BY 山下章

ボクが大学2年(正規のね)の頃、バイト仲間で流行っていたのが、ファミコンを買うことだった。しかも、発売されているソフトをすべてそろえて。

当時はまだ一大ファミコン・ブームになる前で、ディスカウントショップに行くと「大特価9,800円！」などという値札と共にファミコンが陳列されていたものだ。だから、お金と決意さえあれば、誰にでもファミコンを入手することは容易だった。

もともとボクはエポック社の「システム10」や任天堂の「カラーテレビゲーム15」(共に1977年発売)を買ってしまうくらい、テレビゲームには目がなかった。それらで遊んでいたときに、どうしてカセットでソフトを供給するタイプのゲームマシンが現れないのか、不思議に思っていたくらいだ。

でも、いざそれを実現したファミコンが登場したときは、そんなに興味を持たなかった。なぜなら、ボクにはパソコンがあったから。ソフトさえ入れ替えれば、何百種類ものゲームが遊べてしまうパソコンの前では、ファミコンなんてただのオモチャのように思えたのである。

ところが、バイト仲間にはじめてファミコンの画面を見せてもらったときに仰天した。たしか『マリオブラザーズ』だったと思うのだが、ゲームセンターにあるのとほとんど変わりない画面が、ふつうのテレビの中で動いていたのだ！

さらに追い打ちをかけるように、ハドソンとナムコがサードパーティとして参入とのビッグニュースが、耳に飛び込んできた。今でさえサードパーティなんて当たり前のようになっているけど、当時としては大事件。ホビーマシンは、その発売元だけでソフトを供給するのが常識だったからだ。

これは買うっきゃない！

知る人ぞ知る渋谷の「一風堂」という店で、ファミコンとソフトを3,4本購入した。そのあとは、友人たちと同じように、ソフトをそろえることにバイト代をつぎ込んでいくことになる。

ゼイタクなことを……とあ言われてしまうかもしれないけど、その頃のソフトは十分すぎるほど価格に見合った内容のものばかりだった。ファミコン・ブームになる直前に任天堂は、それまで3,500円で売られていたソフト群を、パッケージを大きくして4,500円に価格変更した(たぶんROMチップの値上がりなどもからんでいたんだと思う)。

腹は立ったけど、それでも確実に値段分は遊べる作品ばかりだった。

『クルクルランド』『アイスクライマー』『バルーンファイト』——本当に思い出深いゲームたち。

新作の発売が近づくと、近くの店で予約をした。期待が裏切られることはなかった。ある時点までは。

その日も買ってきたばかりの袋の中から一本のゲームを取りだし、ファミコンにセットした。パッケージの裏を見ると「パスワードを見つけた先着××名様にプレゼントがあります」。よーし挑戦してやるか。

ところが、ゲームをはじめてみると、なんだかこれまでのファミコンゲームと感覚が違う。いくら面を進んでも、一向に面白くなる気配が感じられない。イライラがつのるばかりだったボクは、電源を入れたままの状態でカセットを抜き取り、部屋の外へ投げだした。そのときの傷が、今でもボクの『スーパーアラビアン』には残っている。

『ダウボーイ』『オバケのQ太郎』『忍者ハットリくん』——ああ、どうしてこんなことになってしまったのだろう。

『Dr.カオス』『レリクス』『デビルマン』——もうやめてくれっ！

ファミコンの歴史を振り返ると、たしかに素晴らしいゲームは数多くある。しかし、それ以上にクソゲーを買ってしまったときの苦い思い出も脳裏に甦る。

ゲームを仕事としているボクらの周りだから、まだ笑って済ませられる部分もある。でも、お父さんが「ほれ息子よ、誕生日プレゼントだ」なんて言って、1年ぶりに買ってきてくれたのがクソゲーだったら、子供はたまんないだろうなあ。

数か月おこずかいを貯めて、ようやく手に入れたソフトがクソゲーだったら、泣いちゃうだろうなあ。

ゲームのおもしろさを多くの人に知らしめたのがファミコンの功績なら、ゲームに対する不信感を多くの人に持たせたのもまたファミコンの業績である。

まあ、それによって消費者が賢くなったと言えば、それまでなんだけど。

ファミコン初期の頃にもどれたら、なんてときどき思ったりもする。でも、それは無理。確実に時代が流れているから。

スーパーファミコンでも、きっと喜んだり悲しんだりすることがあるのだろう。

ゲームをプレイする前に、当たりのソフトを買うか、ハズレソフトを握らされるか、それ自体もゲームなのかもしれないな。

プロフィール

やましたあきら…ベントスタッフ代表、ゲームライターの傍ら、イベントやTVの解説等もこなす。近著に「電脳遊技考」(電波新聞社）あり。

問①マリオブラザーズ

②スーパーマリオブラザーズ

③スーパーアラビアン

※質問①1番最初にプレイしたゲーム　②1番好きなゲーム　③1番嫌いなゲーム

※質問①1番最初にプレイしたゲーム　②1番好きなゲーム　③1番嫌いなゲーム

✖僕のファミコン人生はまだまだ継続中

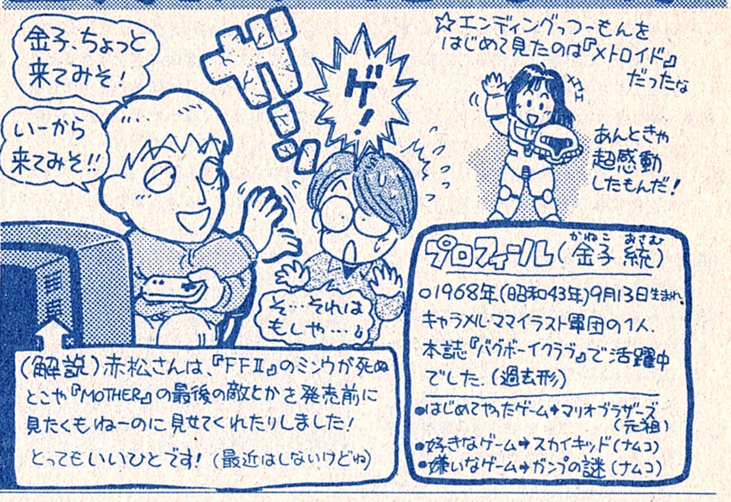
BY 大掘康弘

高校三年生、家庭用と言えばブロック崩しが関の山だった当時、ゲーセンゲームに凝っていた僕にとって、他機種とは一線を引いたグラッチェなグラフィックのファミコンを初めて見たとき、『これは、家庭でできる業務用ゲーム機か？』と目玉が飛び出るほどびっくりしたのを記憶している。これからはゲームがウケると思い、以後、趣味と実益を兼ねて、当時培ったゲームの腕で、ゲーム雑誌等でライターやゲーマー（死語）などを始め、浪人時にはこずかい稼ぎに、大学生時には学費と家賃にと、もうファミコン様々の青春時代を送ったのだ。ファミコンで青春って言うとちょっとクラく聞こえそうだけど、単純にファミコンの仕事で稼いだお金で青春がより楽しめたってだけの事、一人暮らし（？）はできたしいい収入はあったりとね。そんなこんなで大学を出、ここまでゲーム人生を爆走してきたのだから、いっそこの先ゲーム業界がどうなるのか見届けてやれと今の会社サイトロンに就職。遊び手から作り手へと立場は変わったもののファミコン人生は、今だ継続中なのだ。（処女作は'89年に完成、年始めにN社から発売される事になっていたんだけど、似たのが他社から出て、発売が延びてしまったのだ。前途多難!!さいさき悪し。

プロフィール

おおほりやすひろ…日本で右に出るものがいないと言われるほどの腕を持つゲーマー。ゲーム製作者としての作品第1段がもうすぐ発売される。
問①マリオブラザーズ
②ファルシオン
③未来神話ジャーヴァス

エンディングを見せないで!



✖ドドンゴのお尻に爆弾を詰め込む

BY 松下光志

ファミコンには全くの素人であった私にある日突然命令が下った。「必勝本編集部で単行本を出せ」と。こうして「フライデースペシャル（なつかしいな）」の長く熱い戦いの冒険物語は始まったのであった。

まず立ちふさがったのは「編集部の壁」。『ゼルダの伝説』をクリアしないと、編集部入りを認められないのだ。これまでゲームをしたことのなかった私にとって、この戦いは苦闘を極めた。ドジると編集部のヤジの嵐。なんども投げ出そうと思った。しかし、ドドンゴのお尻に爆弾を埋め込みつつ、私はがんばった。そしてトライフォースを取った時の、あの感動！あの輝きは一生忘れないだろう。涙がじわっと浮かんだ。

晴れて編集部入りを果たした私は、毎週金曜に本を出すという戦いを始めた。数々のゲームとの格闘。なかでも自らゲーマーをつとめた『きねこ』との死闘は記憶に強い。また、記述をめぐってのメーカーとの虚々実々の戦い、『さんまの名探偵』の大ベストセラー、世に出なかった本、など印象が残る。毎週毎週本を出し続けて72号！さあ、100号といきごんでいた私に、ある日突然命令が下ったのであった……。

プロフィール

まつしたみつし…81号まで続いた「フライデースペシャル」の編集を1人で担当。現在は広報宣伝部で、弊社出版物の宣伝活動に従事している。
問①1942
②ゼルダの伝説
③単行本化に一番苦労した桃太郎伝説

✖それは必勝本登場前夜の話であった

BY 内田聡

とある城下町に1人の高校生がおったそうな。日がなエレキギターを抱え、学校には昼から登校という放蕩生活を送っているクセして、何故か塾にも通っていたという妙なヤツじゃった。が、類は友を呼ぶ。その塾には、齢26にありながらいまだ学生をやっている破戒講師がおったのじゃ。そやつ人気はあったのじゃが、如何せん生来のなりの良さが幸い、いや禍するヤツじゃった。生徒と共に俗世の話に打ち興じ、学問を逸脱することもしばしばじゃった。そんな生徒にそんな講師、塾が1年余で店閉まいするのも無理なからんことじゃった。

時は流れて3年後。某オバケRPGの続編が世を席捲していた頃。先の少年は花のお江戸に上り、自由な時間を徒然なるままに日暮し、ヒマ人の御多分に漏れず、FCにどっぷり浸り込んでいたそうな。

FC三昧、日々暮らしていたある日。少年はひょんなことから、件（くだん）の塾講師と再会したのじゃった。が、その男、塾講師なる聖職から一転、"FC4超人"なるイロモノ家来へと天職、いや転職していたのじゃった。天の配剤我が意を得たりとその両人。以後コンビを組んでゲームを片手にワルさを企む運びとなった。プロフェッサ・木宮とジミー内田、必勝本登場前夜のお話である。

プロフィール

うちださとし…プロフェッサー来宮の弟子としてデビュー。現在はすっかり一人立ちし、ライターとして活躍中。現役の大学生でもある。
問①スーパーマリオブラザーズ
②東方見聞録
③ゼビウス

✖持ち主よりも早く終らせたヤツ

BY 杉森健

業務用ゲーム（ゲームセンターの）マニアっていうのは、「ゲームはやっぱりゲーセンでなきゃ」みたいな硬派な思想があって、ファミコンとかの家庭用マシンには手を出さない人って意外と多いんです。そういう人達はもう、ゲーセンのゲームがどんなに遜色なく家庭用に移植されても満足しないし、認めない。もう、オリジナルでないとダメ。で、基板を買っちゃったりするわけ。

かくいう僕も、「ギャラクシアン」とかの頃（80年）から、ゲームの名前を生徒手帳にメモったりしてた超ゲーセン野郎でした。でも、そういうゲーセン至上主義みたいなのは全然なくて、どんなにヘボいゲームでも、家で遊べりゃウレシイなんて思ってましたから、当時出てた液晶や蛍光管を使った電子ゲーム（いわゆるゲームウォッチ）版の「パックマン」とか「クレイジークライマー」とかを喜々として遊んでました。つまり、新しいモノ好きの僕は「コンピューターゲーム」という未来のカオリのする遊びがタダで（もちろん買う時は金払いますが）遊べるということが単に嬉しくて、内容なんかどうでもよかった。

そんなマガイ物で満足していたワケですから、本物のゲーセン版ソックリの「ドンキーコング」や「マリオブラザーズ」の遊べるファミコンの登場はかなり衝撃的かつ魅力的でした。しかし、実際に買ったのはけっこう遅くって、もう世間で十分ファミコンブームが起こってて「スターフォース」で高橋名人が連射のウデマエをみせつけたりしていたころ（85年くらい）。

こんなにもゲーム好きで、ファミコンの存在を知らなかったわけでもない僕がなぜすぐにファミコン購入に走らなかったかというと…その理由は2つありました。

1つは、ファミコン登場当時、僕は某ゲーセンでバイトをしてまして、わざわざ家に帰ってまで遊ばなくても、最新のアーケードゲームが（仕事中ではありますが）タダでプレイできる状況にあったんですね。つまり、ゲームウォッチ片手に想った少年の頃のユメがついに叶ったってヤツですか（そーかー？）。そしてもう1つはというと、バイトという状況からわかる通り、単にビンボーだった。そういう事です。

でまあ、そのファミコンを金に余裕のできた時についに買ったわけですが、いやもうスゴイ勢いで遊びましたね。ソフトも急速に増えていったし、あの「スーパーマリオ」なんかも発売日に買いました。そうそう、「マリオ」といえば、当時僕の家によく出入りしていた「チャンプ」というアダ名のゲームマニアがいまして（田尻智の「パックランドでつかまえて」を読んだ人ならご存じだと思いますが）、そいつが人のファミコンでよく遊ぶんですよ。持ち主よりよく遊ぶ。しかもプータローだから、ヒマがやたらある。僕がバイトで出かけてる間も人のウチで人のファミコンで人のソフトを遊んでるわけ。で、僕が「マリオ」を2－1くらいまで進めたころ、チャンプは全面クリアーしちまった。僕のソフトでですよ。持ち主より早く終わらせるなっての。腹の立つ想い出ですよ、まったく。

プロフィール

すぎもりけん…「クインティ」・「ジェリービーン」のキャラクターデザイン担当として活躍する傍ら、ゲームプレーヤーとして、数々のゲームをこなすマルチ人間。
問①スターフォース
②ヒットラーの復活
③人間兵器デッドフォックス

✖嗚呼!!ファミコン2人3脚

BY 松本慶明&鵜飼泰隆

鵜飼—そういえば必勝本といえばイロイロありましたよね。モカやユンケル（眠けざまし）の味憶えたのもこの業界に入ってからですよ。

松本—実は２人共、原稿書いてたんだよね。『ファミスタのすべて』、バグボーイクラブ…。亀仙人さんお世話になりました。ところで鵜飼はどーしてこの業界に入ったの？

鵜飼—そりゃモー愛を見つけるタメっすよ。松本さんはどーして？

松本—ちょーど俺達の学生時代って生活に直接かかわるメディア革新の最初だったでしょ。レコードがCDに変わり、ビデオレンタルが普及したし衛星放送も始まった。ファミコンも各家庭に浸透したし…。ちょっと前まではテレビっていうのは完全に受け身にならざるを得ない対象だったのに、こちらが画面に映るものを自由に選択できるようになり、さらには映像そのものを自由に操れるようになったでしょ。それがオモシロくって入ったわけ。

鵜飼—松本さん、語る語る。もうスペースありませんよ。どうしましょう？

松本—いいやCMに使っちゃおう！『バーズテイル』最高。みんなも買ってね。

プロフィール

まつもとよしあき…キャラメルママを経て現在ポニーキャニオン映像制作本部勤務。

うかいやすたか…学生時代キャラメルママでバイト後、この春ポニーキャニオン入社。

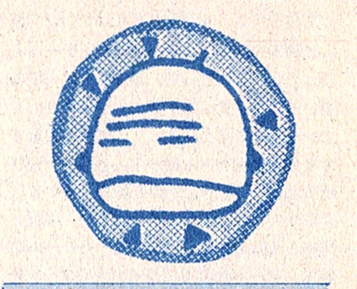
問①クルクルランド／テニス

②ファミスタ シリーズ／バーズテイル

③ちょっといえない

✖最近めっきり真面目なごいんきょ

BY ごいんきょ



拝啓、「ファミコン必勝本」読者の皆様お元気で、おファミコリの事とお慶び申し上げます。さて、この度は、「HIPPON SUPER」への鞭変にあたり、誌面の一角を頂き、誠にありがとうございます。なんと申しましても、お～。その～。え～と、

なんつったって、一番の重い手は奈良の大仏の手かな？（ガクッ!!）いきなり何て事を書くのじゃ。この手は!!（ペンペン!!）さてっ!!あ、さては南京玉すだれ。おおっどうしたというのだっ!! 手が、手がっ!!自動手記だっ!!（死語？）そうそうスラスラと原稿を欠いたあの夏。（えっ？）懐かしゅうございます。必勝本と共に歩んだ歳月を一生忘るる事なく。人生の心の糧として、今後も、精進をいたす所存でございます。「HIPPON SUPER」およろっ!!

プロフィール

ごいんきょ…何といっても忘れられないのが「ごいんきょクエスト」企画。必勝本のアイドル的存在としてファンが多かった。今でもシトロエンに乗っているらしい!?

問①いっき

②グラディウス

③スーパーマリオ

✖8年も業界してて一番面白かったこと!?

BY 中田宏之

ついにばらすぞ。ぼくがジョイ君とマイク氏だ。後半は手抜きだったけど、本誌連載の最長不倒記録だぜ。創刊号からずっとやってるんだもんな。どーだすげーだろ。ひとりぶた役だぞ。

でだ、長年業界でとぐろまいてて一番楽しかったことってーと、まずお金もうけたこと。どーもありがとうございました。その次が、やっぱファミコンの出始めの頃の裏技ブームだわな。ちょーど「コミックボンボン」つー小学生向け雑誌のファミコンページを担当してたんだけど、すごいんだ毎月毎号のハガキの量が。ダンボール箱50個分くらい。それを床にぶちまけて１枚１枚チェックすんのよ。ほとんどがよその雑誌に出てたのを丸写ししたヤツなんだけど、そんなクズハガキの山からこれっ!! ての を発見したときの喜び!! まあ潮干狩でアサリ掘っててサザエ見つけたときに匹敵するな。で、１週間くらいかかってサザエハガキとおぼしきやつをピックアップする。目が肥えてくるとだいたいわかってくるのな。ぱっと見ただけでサザエか否か。

で、本題。ぼくが発見した最大のサザエはスーパーマリオブラザーズの無限増殖。このゲームのブームの真っ最中のころで、ハガキの９割がスーマリねただった頃。きれいに図解が入ったやつで、一目見たときビビッときた。こりゃいけるってな！ ゲーマー呼んですぐにやらしたぜ。えーとお、カメを階段とこでひっくり返してえ、ちょっと甲らがはみ出したところをふんずけるようにジャンプするぅ。ほんとかよぉ、おい。……なかなか出来なかったのよな、これが。でも、45分くらいトライしたところで、いった!!

見ろよ、おいっ、見ろったら!! なんぼでも増えてるぜよ。１マリオ、２マリオ、３マリオ、４マリオ、５マリオ、６マリオ、７マリオ、８マリオ、９マリオ、10マリオ、11マリオ……どひゃあぁぁぁぁスゲェッ！

その時ぼくの脳裏をよぎったのは当時流行っていたYMOの増殖というアルバム。「これは、これは、マリオの無限増殖だあぁぁ」

こうして、ぼくはこの技を、無限増殖、と命名したのであります。こんなスゲエ技をめっけると後がタイヘン。人に言いたくてウズウズしてくる。でも今も昔も業界は狭い。ひとたび他人にばらしてしまえばアッという間に広まってしまう。そうなれば情報の価値が低下してしまうではないか。がまんにがまんを重ねたんだけど、ついにポロっとやっちゃったんだよな、これが。

場所は某パソコン雑誌の編集部。「スーパーマリオでマイキャラがいくらでも増えるすげえ技があるんだよな……」某誌の編集長の耳がひくひくっと動いた。イッケネェ……と思った時にはすでに遅かった。教えろ教えろ教えろ教えろってうるせえのなんの、しまいにゃぁ50万円出す！ の声まで出た。危うく転びそうになったぜ。けど、ぼくはふんばった。むんずとひっつかまれたシャツの袖を引きちぎるように逃げたんだわ。でもって、ぼくがこの業界やってて一番楽しかったのは、この裏技が載った「コミックボンボン」が書店に並んだ時です。

プロフィール

なかたひろゆき…ダンディ田中のペンネームで創刊時から活躍のライター。攻略本企画にも多数参加。現在は単行本の執筆に全力を注ぐ日々を送る。

問①液晶ゲーム「うんちゃぱいちゃ」

②けっきょく南極大冒険

③なんとかネットワークのかんとかボウル

✖それは『忍者くん』から始まった

BY 鈴木みそ

噂は前から耳にしていた。

マリオブラザーズは相当出来がよいという話であったし、ベースボールはゲーセンのやつより面白いという話だった。

ゲーセンにはまっていた自分の性格から、そんなもん買ったら大変なことになるのがわかっていた。ただでさえ、おぼえたての麻雀で大切な青春時代の時間をけずっていたのである。ファミコンだけは買うまい。そう心にちかっていたのである。

しかし出てしまったのだ。ゲーセンで大好きだった『忍者くん』が。

『ゼビウス』でゆらぎ始めていた意志は、「お兄さん、千円ポッキリだよ」と歌舞伎町で呼びとめられた時のように、フラフラとくずれさってしまったのだった。

忍者くんは１時間で他人にあげたが、ゼビウス、ベースボール、スパルタンXと、次々にはまり、当時仕事をしてたテレパルで紹介記事をやり、それがきっかけで創刊前の必本から声がかかったというわけである。

うまい具合にブームに乗っかった様に見えるが、もう１～２年早くパソコンに手を出していれば人生はガラッと変わっていたであろう。

堀井さんがNECのパピコン（6001）を買ったと聞いた時、いっしょに買っていれば、今ごろはゲームの作り手になっていたかもしれない。（ウソだよウソ。どーせオイラの性格じゃパソコンは合わねーんだよ知ってるけど言ってみたかっただけさ）

ま、こうして今、マンガ家やってられるのも、必本さんのおかげです。ありがとね。

と、ここまで書いて、とんでもないことを発見してしまった。

今まで書いた２段で終わりだと思っていたのに、なんとあと２段もスペースが残っていたのである。

やけに短いコラムだと思った…。

考えてみると、こういう字数が足りないだの、１ページ分原稿がないだのといったプロのライターにあるまじき行為を、ボクは何度もやってきた。

特に「バグボーイ」では毎号やっていたような気がする。

ウラ技は旬のネタである。

ちょっとでも大きな技がハガキで届いたら、たとえ文字校が終わった後だろうが、ガンガン新しい技にとっかえなくてはならない。

とりあえず最初のしめ切りは、小技を入れておいて、校正の時に全部とっかえる。

なんていう印刷屋さん、写植屋さんの苦労をみじんにも感じないウラ技を使ってたもんだから、そりゃあなた、アバウトな性格になりまっせ。

字数？ ああ、校正の時に直せばいいよってなもんであります。

しかし最後の必本まで、文字校で入れるとは思いもせなんだ。となりで待っててくれてる印刷屋さんすいませんね。

今度からは心を入れ変えて、後送なんていう悪行はしませんから…。え？ 信用できない？ ほらほら、名前も変わることだし、ここはひとつスーパーってことで…。

なんのコラムだったっけ？

プロフィール

すずきみそ…「ハードデイズナイト」を隔号連載中のマンガ家&イラストレーター&ライター。増刊ファンタジーランドでもギャグマンガに挑戦してくれた。

問①ゼビウス

②ファミリーテニス

③パラレルワールド

※質問①１番最初にプレイしたゲーム ②１番好きなゲーム ③１番嫌いなゲーム

✖奇怪！ スーパーならぬ銀ファミコン

BY ベニー松山

三年以上の間仕事の中心だった「ファミコン必勝本」の名前が消えてしまうかと思うと、秋という季節につきものの寂寥感も一段とこたえる今日この頃。雑誌自体は「HIPPON SUPER」として引き継がれてはゆくけれど、愛着のある名称が変わるというのは何かこう、愛娘を嫁にやるような気分なんですね（23歳・独身）。

それにしても僕が、後の仕事道具となるファミコンを持つようになったのは一体いつのことだったのか。思い返してみると第一期とか二期とか、生活の中にファミコンが入り込んでは消えていく波が何度かあったような気がする。

ファミコンが世間に登場したのは僕が高校に入学した頃だったが、当時友人たちとのゲーセン通いと、その後ファミリーレストランの250円コーヒーで二時間粘るのが日課だった僕は、家庭用ゲーム機に対してそれほどの興味を抱かなかった。その頃はソフトのラインナップがまだ、大昔にゲーセンで飽きるほどプレイしたようなものしかなかったせいもあったけど、それ以上に業務用マシンとの機能差が目につき過ぎたのが理由だった。

今思えば画面の細かさ云々より、メガROM以前の決定的なデータ量の不足が不満だったのかもしれない。だからこそ大容量のディスクドライブを持ち、ゲーセンではできないAVG、RPGなどのソフトが遊べるAPPLEなどのパソコンに惹かれたのだろう。

そんな僕が初めてファミコンを購入する気になったのは、高校三年生の初夏に発売された『スターフォース』を見てからだった。ゲーセンでは二年ほど前に登場し、最初は敵機の金キラキンのデザインが嫌いだったにもかかわらず『ゼビウス』の順番待ちにプレイするうちにのめり込んでしまった、今見てもハイレベルな爽快感を持つシューティングである。それが極めて忠実に移植されており、友人宅で遊んだ途端にファミコンごと欲しくなってしまったのだった。

思えば高橋名人やボタン連射などを生み出したハドソン初期の名作なのだが、僕もすっかりハマッてしまっていた。このソフトのためだけにHAL研のジョイボールまで買い込み（発売当初は『スターフォース』のプレイに最適との謳い文句があったと記憶している）、ひたすらことゲームのみをプレイしまくったのだった。

しかし当時MSXソフトのプログラマーのバイトをしていた僕は、そのソフトハウスが経営難であったばっかりにタダ働きに近く、経済状態がかなり悪かった。そこで『スターフォース』に飽きると、全てセットで売り払ってしまったのである。購入して1ヵ月も経ってはいなかった。

だからその年の9月にファミコンの代名詞とも言うべき『スーパーマリオブラザーズ』が発売された時には、売っ払ったばかりの本体をまた新しく買う訳にもいかず、ひたすら地団駄を踏んだものだった。

そして翌年の6月、『スーマリ』のおかげで爆発的なブームとなったファミコンなしの生活に我慢しきれず、ついに再購入を決意する。

しかし、安売りで知られる新宿界隈のカメラ屋に足を踏み入れた僕は愕然とした。

知らぬ間に世間は、以前ファミコンを購入した時とは大きく変わっていた。誰もが欲しがるファミコンは単体では売ってくれず、当時盛んに出回り始めた新規参入のサードパーティのソフト数本と抱き合わせにするのが常識となっていたのだ。仕方なくなけなしの二万円以上を払って手にしたのは、ファミコン本体に小判ザメのように貼りついた『忍者ハットリくん』『バルトロン』『セクロス』の三点であった。とりあえずプレイしてみた僕の怒りは推して知るべしといったところだろうか。

しかし、ただでは転ばなかった。このソフトのうち『バルトロン』は『グーニーズ』と交換し（取り引き相手とはその後会っていないが、なるべく会いたくないものである）、『セクロス』はジョイボールと交換したのである。このジョイボールは後に『悪魔城ドラキュラ』のクリアにも使用することとなる、僕の主要なファミコンツールとなった。

そしてこの二代目ファミコンは、改造マニアの知人に頼んでビデオ出力ができるようになったのだが、その代償としてボディを銀色に塗装されてしまう。もはや再び、売却は不可能であった。

その次の年から僕は必本で原稿を書くことになったのだけど、それに合わせてハードはディスクを備えたツインファミコンに代替わりした。

では、シルバーファミコンはどこに行ってしまったのか。不要のスクラップとして夢の島に転がっているのだろうか。

実はまだベントスタッフ事務所にあって手塚一郎が使っているのです（たまに）。

プロフィール

ベニーまつやま…「ウィザードリィ」とカプコンアクションゲーム大好きのゲームライター＆小説家。念願の1人暮らしを始め、執筆活動と学生生活の両立をはかる。
問①ドンキーコング
②スーパーマリオブラザーズ
③忍者ハットリくん

✖「ちょっとやってみる」の一言で…

BY 林伸一

確か5年前か6年前、僕はBANDに夢中で、今より5キロか6キロは、やせていてダイエットなど考えてもいなかったし、世間で流行っているものに対しては、音楽以外あまり興味がわかなかった。もちろんファミコンも例外ではなく、子供のおもちゃでむきになっている大人を見ると不思議だったし、夜も寝ないで、ひとりでゲームに夢中になるのは、異常な世界だと思っていて、僕がゲーム業界で働くなんて夢にも思わなかった頃、僕のBANDのメンバーの姉が結婚して新居に招待された。

新婚のふたりも、音楽に興味があって色色なレコード（その頃CDはまだ普及されていなかった）を聞いて盛り上がっていた。ふとTVの横を見ると何やら不思議な機械が目に入ってきた。「なにそれ」と聞くと「えっ、知らないのこれファミコンよ」と言われて「ああ、これがファミコンか」と随分まぬけな会話をしてしまった。でもそれくらい僕には興味がなかったのだ。さっきまで、やれパンクだとか、ロックはもう死んだとか言っていた連中も目の前にあるファミコンに気をとられてしまった。

「ちょっと、やってみる」と姉の一言が僕らをファミコン中毒にしてしまった。

まず一番始めにしたのが、たしかドアドアか、スーパーマリオかタイトルは忘れたがシューティングゲームだったと思う。

BANDのメンバーが僕を入れて4人そして新婚の2人、計6人であるから自分の番が終わると5人も待たなければいけないのである。BANDの4人は、あっという間に終わるのだが、新婚の2人はなかなか終わらない、イライラしながら待つとやっと自分の番がくる。「よし」と気合いを入れて始めるが、何もしない間にやられてしまう、またまたイライラが募る。僕よりもファミコンに興味がなく、バカにしていたメンバーのひとりは、ちょっと順番を間違えただけで本気で怒ったりして、もうみんなBANDの練習よりも真剣になっていた。ステージが終わると拍手が起こり、溜め息や奇声そして笑い声が新婚家庭に鳴り響くその日、聞いたどのレコードよりも衝撃的だった。これが僕のファミコンとの出会いだった。この感動が、6年後僕をゲー業界へと導く要因になっていたとは………

人の運命とは、不思議でおもしろい！

プロフィール

はやししんいち…パック・イン・ビデオ広報担当。編集部に来てはいつも明るい話題をふりまいてくれる楽しい人。ダイエットをするとなぜか本気で宣言してしまった。
問①ドアドア
②ソロモンの鍵
③川のぬし釣り

✖月刊ファミコン必勝本は…？

BY 生井俊

皆さん、今晩は。僕が小学5年生になる頃に創刊されたファミコン必勝本。当たり前なことなんだけど、時代と共に進化していった。昔のヒッポンを開いてみると、ファミコンユーザーがソフトハウスを訪問したり、忍者ハットリくんのマップがあったりと……。あの頃は必勝本の編集部に通いつめていたっけ。

創刊号から流れの影響を受けていないコーナーが1つ、バグボーイクラブ。いい意味でも悪い意味でも昔のヒッポンの面影があり、取り壊すのが惜しい昔の建物のようだ。この必勝本のおかげで、色々なことを学び、色々な方と出会った。

編集長さん、ごいんきょさん、ヒラ坊さん、響あきらさん…本当にお世話になりましたっ！ そして、これからのHIPPONに期待します。

プロフィール

いくいしゅん…編集部に最も早く遊びに来た読者の1人。当時小学校5年生、現在は高校1年生になった。「YOU＆I」という同人誌を主催。
問①ロードランナー
②ゼルダの伝説
③アストロロボ・SASA

✖必勝本のパワーよ永遠なれ！

BY 野安ゆきお

ファミコンは、そしてファミコン必勝本は、とてつもなく大きなパワーを世の中に送り出してきた。

どれくらい大きいパワーであったは言うまでもない。ファミコンは瞬く間に玩具店の店頭を支配し、必勝本は本屋の一角を占領し、その雑誌を目に止めた三流大学生がレジへと足を進め、それを定期購読するようになり、投稿コーナーにハガキを出すようになり、それが縁で編集部に顔を出すようになり、仕事をするようになり、生活できるだけの収入を得られるようになったほど——つまりは1人の人間の人生を急展開させるほどのパワーを、必勝本は発してきたのだ。

その必勝本の名前が今、変わる。しかし、そのパワーは永遠に続くはずだ。きっとこれからも、どこかの人間の人生を急展開させ続けることだろう。これを読んでいるあなた。次はあなたの番かもしれませんよ。

プロフィール

のやすゆきお…投稿人から編集部員へある日突然変身した男。ガーナで生まれ、その後外国を転々とし、中学3年から日本暮らし。最近埼玉県人から都民になった。
問①マリオブラザーズ
②ジーザス
③スーパーアラビアン

✖何も知らない私がメーカーに!!

BY 人見一枝

私は、このゲーム業界に就職してからずっと、広報関係の仕事にたずさわってきました。(実は、就職してからゲームメーカーだということに気付いたのです。) そんなこんなで私とファミコンとの出会いは、始めから仕事という感覚が強かったような気がします。最初は、ゲームが下手だとメーカーの社員として恥ずかしいのではないかなどと思い悩み、プレーをするという気楽な感覚ではなく、辛く苦しい訓練の日々が続き、社内はもちろんのこと、人前でコントローラーを持つことが嫌でたまらなかったのです。そんなある日、ふっと自分なりのプレーに開眼し、(そんなたいそうなものではないのですが)、ファミコンを仕事という感覚から違う感覚（楽しみ）へと移行してゆきました。そんな私が、今では縦スクロールシューティングゲームの大ファンで、夜中に夢中になって25インチのモニターにむかい連射している自分の姿にふっと気付くと不思議な気持ちで一杯です。

現在のファミコンソフトと4～5年前のファミコンソフトを比べてみると、その当時では想像もつかなかった程にグラフィックやゲームシステムのグレードアップにメーカーの者なら、驚きながらも喜んでいます。今思えば入社当時の私は、ファミコンカセットの中身はどうなっているのか？どうして画面上のキャラクターが動かせるのか？などと考えては眠れない日々が続きました。ここまでお話すればもうおわかりのとおり、私はファミコンはおろか、ビデオゲームすら知らない"大マヌケ大賞"だったのです。そんな私が今ではカプコンのゲームについて知らないものはない!?くらいに成長した自分と、ファミコンソフトの進歩にオーバーラップするものを感じているのは私だけでしょうか…？

今ではゲーム大好き人間で、大好きなゲームメーカーで仕事をしていられることをとても幸せに思っています。(ゲームって本当に楽しいですね) まだまだ、個人的には得意なゲームジャンルと不得意なゲームジャンルはありますが、一人でも多くの方にゲームソフトの持っている本当の楽しさや、システムを正しく伝えられるようにガンバルぞ～！　PS、私のプレーするロックマンはボスに会ったことがない、ボスも目的を果たせないので平和は保っている。

プロフィール

ひとみかずえ…カプコン広報担当。いつも元気印のお姉さま。東京と大阪をいったり来たりの日々を送る。趣味は海外旅行とグルメとか。
問①スーパーマリオブラザーズ
②1943
③シミュレーションゲーム

✖ゲームとの出会いが人生を変えた

BY とみさわ昭仁

僕がはじめてファミコンをプレイしたのは、たしか『スーパーマリオブラザーズ』が発売された直後だったと思います。

その頃、僕は5年間勤めていた会社を退職して、フリーのライターになったばかりでした。ライターとはいってもデビューしたての新人には仕事なんかほとんどなく、ヒマつぶしのつもりでファミコンと『スーパーマリオブラザーズ』を買いました。

もともとゲームは大好きだったし、ファミコンの存在も知っていたのですが、ゲームはゲーセンが一番と信じていた僕は、家庭用のゲーム機なんかにまるで興味がなかったんですね。でも、はじめてプレイしたマリオの面白さは、じつに衝撃的でした。それからはもうファミコンにドップリの生活が続きます。仕事のほうも当初は芸能方面のライターをやっていたのですが、ゲームを趣味の領域だけにとどめておくことができなくなり、いつの間にかゲームライターに転身、今に至るというわけです。

文章を書く仕事をしているからには尊敬する作家はたくさんいますし、趣味の映画だって好きな監督はたくさんいます。そしてこれはゲームにおいても同じなんです。

はじめてマリオをプレイした時の衝撃、ドラクエを解き終えたときの感動。これらの気持ちは作品を越えて作者自身へと向かいます。「ゲーム界で尊敬する人物は？」と問われれば、僕は迷わずこの2作品の作者の名前をあげるでしょう。

僕は今、仕事の関係で宮本茂さんや堀井雄二さんにお会いすることも多くなっています。そのたびに思うのは、自分が感動した作品の作者と対面できる喜びとともに、この2人と自分が同じ時代を生きているのだという誇りです。

念願かなって今年からは僕も、ゲームライターのほかにゲームデザイナーとしての顔も持つことができるようになりました。尊敬する作家に追いついたなどとは思っていませんが、少なくとも同じ職業に就くことができた喜びは、読者の皆さんにもわかってもらえるでしょう。

ゲームはメディアとしてこれからまだまだ伸びます。映画や小説を越える日も遠くないはずです。もし、そうならないのなら、僕がそうさせてみせます。そのためにこの職業に就いたのですから。

プロフィール

とみさわあきひと…脱サラからゲームライター、最近は製作者側に回って活躍中。映画や音楽、芸能関係にも一家言をもつ。きらいなゲームを投げ捨てるクセあり。
問①スーパーマリオブラザーズ
②ゼルダの伝説
③桃太郎シリーズ

✖「グラディウス」をやりたくてファミコンを買うことにしたボク

BY 手塚一郎

某誌でセガのコーナーを連載していたぼくは「セガ・マークIII」のユーザーだった。もちろん、その担当になったから買ったのではなく、持っていたからコーナーを始めたのである。ファミコンには見向きもしなかったのは単にぼくがヘソ曲がりなのではなく、マークIIIを出しているのがセガだったというそれだけの理由からだ。

コンピュータというのに触れはじめたのは小学六年生のころからだった。ちょうど「スペースインベーダー」がブームになった時である。父が仕事で使うために買ってきたNECのTK－80というワンボードのマイコン。やがてそれにBS(ベーシックステーション)を積んでベーシック(もっとも初歩的なコンピュータの言語)を覚え、プログラムを打ちこんだりしたものだ。

そんなぼくだったけれど、興味の対象はもっぱらアーケードゲームだった。マイコン（まだパソコンじゃないのだ）では満足できるゲームで遊べないから。

高校時代にはアルバイトでお金を稼ぎ、自分のパソコン（MZ－1200）を買ったが、やはりそれは変わらなかった。高校二年の時には某アーケードゲームメーカーで企画の仕事をいただいたり、また翌年にはアーケードゲームのライターもはじめている。とにかくアーケードゲームが好きなぼくは、だからファミコンではなくマークIIIを選んだ。確かにファミコンも欲しかったけど、それ以上の魅力をマークIIIに感じていたのは、おそらく任天堂よりもセガが好きだったからだと思う。マークIIIはセガのアーケードゲームの移植作が遊べるのはもちろん、ゲームセンターでは決して見ることのできないセガのマークIIIオリジナルがある。とにかく、それが見たかったのだろう。だからマークIIIを選んだ。スクロールがガクガクしているものの、「ザクソン」の最後のロボットと待峙(たいじ)した時の感動は忘れられないし、「スターフォース」の激しさも心地よかった。つまらないものも多かったが。

ぼくが変わったのは、現在「ベントスタッフ」という事務所を一緒にやっている山下章氏と出会ってからだと思う。彼の影響からかどうかはハッキリしないけれど、ぼくはPC-8801SRを買い、急速にパソコンゲームにのめりこんでいった。これまでも結構楽しんできたパソコンゲームをレビューという形で仕事としたのだ。

もちろん、アーケードゲームは続けた。そして「グラディウス」に出会ったのである。衝撃だった。とにかく遊びまくった。4周目まで行ったのだから、かなりヤリこんでいたことがわかってもらえると思う。

ここで、ようやくファミコンの登場となる。なんと、あの「グラディウス」がファミコンに移植されるというのだ。そこでぼくは某誌の編集の方と発表会に行ったのだった。今の作品と比べれば随分しょぼい移植だけど、当時の反響は、とにかくスゴかった。次の日、ぼくはファミコンの本体とジョイスティックを買った。

「グラディウス」を予約した。パソコンゲームですら、いやゲームに限らず品物を予約したなんて初めてのことだった。買い逃したくない。もしも、そうなってしまったら何のためにファミコンを買ったのかわからない。発売日の前日はよく寝られなかった。気がつくとニヤニヤしていた。

当日。「グラディウス」は余りまくっていた。どうやら作り過ぎたようだ。それにしても、あまり売れていないように思える。みんな、バカだなあ。こんな傑作を買わないなんて――そう考えながら家に帰った。

ファミコンにハマりはじめたのは「グラディウス」に飽き、他のファミコンゲームを物色するようになってからだった。

マークIIIは押し入れの中へ。感謝の気持ちを込めて。今までありがとう。

アーケードゲームの原稿は書かなくなり、パソコンゲームのレビューが中心になった。ナムコの「リターン・オブ・イシター」あたりからゲームセンターにあまり足を運ばなくなっていった。

パソコンの仕事をして、ファミコンで遊ぶ日が続いた。

セガから「メガドライブ」が出た。不思議なことに食指は動かなかった。多分、アーケードゲームと距離を置いたためにセガに対する気持ちが冷めてしまったのだと思う。自分に対して少し寂しい気持ちになったけど「獣王記」を遊ばせてもらったら買うのを待って良かったと胸を撫でおろした。欲しいソフトが少ないことが原因で、実はまだ「メガドライブ」を買っていない。ファミコンの「グラディウス」のような存在があれば、おそらく今日にでも買いに行くのだろうけど。

ぼくとファミコンの出会いは、こんな感じ。最近は仕事が忙しいこともあって、あまり相手をしてあげることはないけれど、まだまだ働いてもらうつもりでいる。「スーパーファミコン」が発売されても、である。ファミコンが好きだから。

プロフィール

てづかいちろう…ファンタジーに詳しいゲームライター＆小説家。UWFをこよなく愛し、現在は次作の小説執筆にむけ、体力気力ともに充電中。
問①忘れちゃった！
②ドラゴンクエスト
③レリクス

※質問①1番最初にプレイしたゲーム　②1番好きなゲーム　③1番嫌いなゲーム

✖「ボコスカウォーズ」だけは社長に勝った

BY 北枕獲

ファミコンとの出会いって言っても、私の場合、最初から仕事絡みだったしなあ。結局、ハードを買ったのは、この業界に入って数年たってでしょ。

さらに、私はゲーセンに行かない人間だし、PCエンジンクラブを担当しながら、個人的にはエンジンも持ってない。

そんなワケで、ファミコンの思い出とかってあまりないっつーか…。

ま、これで終わっちゃうとまずいだろーから、数少ない思い出を捻り出しましょ。

最初にハマったゲームは、「グーニーズ」だった。これはもう、隠しアイテムの場所までカンペキに覚え込んで、ノーミスでクリアするとこまで行ったんだよね。カンペキにクリアしたアクションゲームって、後にも先にも、これ1本なんじゃないかなあ。

それから「ボコスカウォーズ」ってのも、思い出深いソフトだな。これはねえ、唯一、ウチの社長、タイレル辻に勝てるゲームだったんだよお。もっとも、「勝った、勝った」と騒いでる私にしたところで、1面をクリアしただけなんだけどね。

「水晶の龍」も忘れられないソフトなんだ。ゲームに対する不満は多々あるんだけど、それは置いといてっと。私が関わった、初めてのフライデースペシャル（なんて懐かしい響きなんだ）が、これだったんだ。

フライデースペシャルってゆーと「ハオ君の不思議な旅」ってのがあったけど、あれも大変だったんだよなあ。とにかく人海戦術でマップ貼りをやったんだよなあ。ずいぶんと〝猫の手〟も借りたよ。まだ若いのにしっかりしていると編集部内で評判の久生、Kも、この時の〝猫の手〟の一人だったんだよね。いやあ、人生、どこに落し穴があるか分からんもんだ、ホント。

ほとんど仕事絡みだけど、こんだけ長くつきあうと愛着も湧くし、気がつけば自腹で買ったソフトも100本近くあるし、まあ、今んとこ仲良くやってるし、とーぶんファミコンとのおつきあいは続くんだろーな。

さあて、新しいお友だち、スーパーファミコンはどーなんだろう？　とりあえず様子見ることになるだろーけど、もう1つ燃えないんだよなあ。ま、とーぜん事務所では購入するから、それで遊んでからだろーな。もしくは、ドラクエの発売が決定したら…ですかねえ。

プロフィール
きたまくらかく…本誌「PCエンジンクラブ」担当。モンスターにも造詣が深く、著書「怪物イラスト大事典」(弊社刊）あり。タイレル辻の片腕として活躍中。
問①グーニーズ
②ベストプレープロ野球
③時空勇伝デビアス

✖現実はゲームより奇なり!?

BY 須田PIN

1年半前の夜、僕は部屋の明りを消して、14型の旧型テレビに向かっていた。ロータリーチャンネルって奴だ。やっているソフトはキングオブキングス。このゲーム、コンピュータ側の思考がイマイチなんだが、ハンデを付けるとかなり燃えるものがあった。

生産力はこちら最低、敵は最高。傭うユニットを人間族に限り、シナリオはキープノースコーストをプレイ。もちろんNOリセット。やりなおしは許されないルールだ。

敵は生産力が大きいので、10ターンもするとドラゴンを傭い始める。こいつは、ナイトの最強段階、ドラゴンナイトでないと倒すことが難しい。このハンデ戦の命運は乏しい生産力で傭ったナイトを如何にして、ドラゴンナイトまで成長させるか？にかかっているのだ。一進一退をくりかえし、ものすごくゆったりとした速度で将来エースアタッカーになるであろう脆弱なナイトを育ててゆく。時には町の支配権を放棄してでも、ナイトを安全なポジションまで、撤退させなければならないこともあった。

窓の外がうっすらと明るくなってゆく。朝が近いようだ。ターン数はもう60を越えた。シルバーナイトがレベル6に達している。もうすぐ念願のドラゴンナイトだ。

敵のターンになったので、何もやっていないとは思いながらもテレビのチャンネルを回してみた。4、6、8……何もやっていない。10もやっていない。最後の頼みの綱である12チャンネルもやっていない。くそ！時代劇くらいやってると思ったのに。

戦況を確かめるため、2チャンネルに回そうとした瞬間、オレンジ色の映像が目の前に現れた。NHKが何かやっているのだ。画面の中で車やら戦車やらが火柱を上げている。場所は中国の天安門近くの大通りらしい。何日か前から「民主化」を要求している学生たちが天安門広場に集まっていることは知っていた。理性的に中国政府が対処してくれればいいなと気楽に思っていたが、まさか武力鎮圧に出るとは……。

民衆に向けて発砲する兵士、逃げまどう人々、信じられない光景が画面から消え、アナウンサーが話し始めたところで、2チャンネルに戻した。ゲーム画面中央に3ユニットのドラゴンに囲まれたドラゴンナイトが悠然と立っていた。もはやドラゴンが民衆でドラゴンナイトが戦車のようだった。

プロフィール
すだピン…㈱アスキーにて販売促進を担当。自らがウィザードリィフリークであり、来年初頭の「WIZ91」(ウィズフェス）ではベニー松山と共に企画・構成を行う。
問①スーパーマリオブラザーズ
②ファイアーエムブレム
③なし！

✖戦国時代に突入したゲーム環境

BY 藤森英明

ファミコンの登場は、それはそれはセンセーショナルなもの！ではありませんでした。どこかインパクトのある部分を探すとすれば、ゲーセンで100円つっこんでプレイしていたインベーダーがテレビで、しかもタダでプレイできるようになったという驚きくらいでした。ファミコンと時期同じくして、確かセガもゲーム機を発売しており、ゲーム機ならどちらでもという雰囲気でした。ところがいつしかファミコンでなければならなくなったのです。子供はクリスマスのプレゼントに、必ず〝ファミコンだからネ〟と父親に念を押して「いってらっしゃい」したものでした。

その頃、ボクはPOPCOMという雑誌でパソコンゲームの記事を書いていたのです。というわけで、ファミコン必勝本との関わりもパソコンゲームでした。おそらく必勝本が月刊から隔週に移った頃だと思いますが、2、3回はパソコンゲームの紹介記事を書いていたのですが、知っている人はほとんどいないでしょうね。ペンネームもRYOⅡではなかったし。そのパソコンゲームのページもあっさりなくなって、その代りにというわけでもないのですが、ファミコンゲームするようになった次第です。

さて、タイトルの「ファミコンとその時代」についてですが、その時代ファミコンは破竹の勢いで伸び続け、ソフトも出せば30万、40万あたりまえ、100万個だって夢ではない時代でした。いま、プレイしてみるとどうしても稚拙に思うゲームでも当時は夢中でやったものです。ユーザーにとっても、そしてそれ以上にソフトメーカーにとってGOOD DAYSでした。それは出版社でも同じで、攻略本は竹の子のように出版され、かく言うボクも、たとえば音楽や映画あるいはエッチ本の記事を書くよりはずっと稼がせてもらいました。

しかし、ゲーム環境はあらゆる意味で厳しい戦国時代に突入の様相を呈しています。そして必勝本も戦国時代を生き抜くべく、「HIPPON SUPER」に変身！スーパーな時代をどのように描いたらいいのか、大いなる期待とちょっぴりの不安。さて、今度「スーパーファミコンとその時代」を振り返るのはいつになるのでしょうか。

プロフィール
RYOⅡ…パソコンライターから、現在ではファミコン、アイドル、レースと多岐にわたってライターとして活躍。仕事の早さには定評がある。
問①ドンキーコング
②ゼルダの伝説
③エグゼドエグゼス

ファミコンとその時代・編集部編

今号で「ファミコン必勝本」は通巻103号。そして、「ファミコン必勝本」としては最終号となりました。さて、「ファミコン必勝本」編集部のファミコンとその時代を振り返ってみました。

●'86年3月8日創刊。月刊でスタートした記念すべき第1号には「ゼルダの伝説」「グーニーズ」「忍者ハットリくん」などが中心となり、マップと裏ワザ一色のまさしく必勝本でした。

●同年5月、「ドラゴンクエスト」登場し、RPGの基礎を確立。また、ディスクでも「メトロイド」「悪魔城ドラキュラ」などのヒット作が続出。ファミコン全体のボルテージが上昇するとともに、ファミコン必勝本は月刊誌から月2回刊へとジャンプアップしました。

●'87年は「リンクの冒険」と「ドラゴンクエストII」の大ヒットで始まりました。ゲーム誌はどれも盛り上がりを見せ、ゲームそのものを楽しむだけでなく、ゲームを道具にして楽しむお遊び企画「ごいんきょクエスト」も始まりました。

●同年10月、ファミコンの対抗馬としてPCエンジンが登場。ソフトのみならず、ハードも複数から選択する時代に突入しました。誌上の情報を読者が取捨選択し、自分なりの価値感で判断するようになっていったのです。

●'88年、「ドラゴンクエストIII」発売。そのパニックぶりは社会現象としてさまざまなメディアに取り上げられ、ファミコンの持つ力を社会に認識させることになりました。この頃から必勝本はゲームそのものを伝えるだけでなく、クリアした人達が集って楽しむ「ドラクエマスターズクラブ」や、ゲーム世界を活字で楽しむ「ウィザードリィ小説」など、ゲームから派生した文化的要素を誌上に展開し始めました。

●同年10月にメガドライブ発売、12月にPCエンジン用CD-ROM²発売。'89年4月にゲームボーイ発売。ゲームは一気に多機種時代へ突入、必勝本もファミコンだけを取り扱う雑誌ではなく、TVゲーム全般を見つめる雑誌になっていきました。

●'89年春から話題の中心となった「ドラゴンクエストIV」は、翌'90年2月に登場。前回以上の行列ができ、それに関連するニュースがテレビを数日間にぎわせました。

●そして'90年末。スーパーファミコンが我々の前に登場。新たな時代の到来を予感させられる今、必勝本は新たな時代に対応すべく、「HIPPON SUPER」へと変身。時代をリードし続けます。

What's The Table Talk RPG?

新しいRPGへの誘い



招待状

RPGと言えば、ドラクエ、ファイファンなど色々ある。でも、テーブルトークRPGって、何だろうか？簡単に言えば、ファミコンを使わないで、友だちみんなでワイワイガヤガヤしゃべりながら遊べる、１ランク上のRPGなのだ。では、その実態に迫ってみよう。

文／健部伸昭

エキサイティング・リプレイ、10分間生中継！

ルールブック、サイコロなどのつまったカバンを持って、ゲームマスター（以下GM）役の健部が参上。テーブルをかこんであやちゃん、成沢、および成沢の事務所の塩田が、プレイヤーとして参加。(井)ほか、野次馬多数。

GM：今日は『テーブルトークRPG体験のつどい』ということで、割と簡単で面白い、『ドラゴン・ウォーリアーズ』を用意してみました。まずは、キャラをつくんなきゃいけないんだけど、みんな同じ職業でだとつまんないと思います。そこで、プレイヤーのみなさんで相談して、騎士、魔術師、霊能者の３つの職業を選んでください。

　GMは、各職業の特徴を、簡単に説明する。

成：塩田、おまえ何やる？

塩：へっ？　わしゃ、何でもいいですがな。おまかせということで……。

あ：あたし魔術師！　成沢くん、騎士やってね（と、仕切る）。

成：（少し考えてから）そ～だね。

あ：じゃ塩田くん、霊能者お願いね。

塩：はあ。わかりました。

GM：じゃあ、時間もないんで、さっそくゲームに入ります。舞台は中世ヨーロッパ風の世界です。プレイヤーのみなさんが演じる三人のキャラは知り合いで、みんな別個に修行をしていましたが、晴れて一人立ちできました。そしてとある酒場に入ったところで、ばったりと出くわしたことにしましょう。

塩：なんだかなあ（と苦笑い）

成：ご都合（と、叫ぶ）！

あ：へ～え（熱心に話を聞いている）

GM：同じテーブルをかこんで、酒でも飲みながら、昔話に花を咲かせていたところ、突然、酒場の扉が開いた。頬に傷のある男で、成沢氏のキャラは、見覚えがある。男は「やいやい、とうとう見つけたぞ。おまえにやられた頬の傷、一生忘れねえぜ！」と言って、いきなり抜刀する。

成：健部、いつもながら強引！

(井)：成沢、おまえいつも人から恨みかってるからな（笑う）。

成：ははは（力なく笑う）、そんなことないすよ、編集長。

GM：（少しも動ぜず）この男は、ある橋のたもとに立って、通行するものの武器を奪っていた張本人だ。

あ：べんけいみたいなもの？

GM：（うなづきつつ）成沢さんのキャラ、どうするの？　そこでボーッとしてると切られちゃうよ。

成：それはおまえ、剣で受けて、切り返すよ。

GM：じゃあ、剣を抜いたのね（と、確認をする）。すると酒場じゅうが、大混乱。けんかだ、けんかだ！　と喜ぶやつあり、キャーっと叫んで、立ち上がるご婦人あり。他の人は、何もしないで見てるの？

あ：だって、あたし関係ないもん。

成：薄情なのね。

塩：わし、呪文準備します。

成：よし塩田、それでこそ男だ。

GM：何の呪文？

塩：えっと（と、聞かれてから考える）、ここはですね、敵の剣に『蜃気楼』の呪文をかけて、剣が蛇に変わったように、見せかけまんがな。

GM：えっ？（あせりの色を隠せない。敵の剣士の反応を見ようとダイスを振ってから）だめだ。敵は手にした剣が蛇に変わったのを見ると、驚いて手を離してしまいます。（ニヤリと笑いながら）そして男は叫んだ「な、なんだ！　妙な術を使いおって。さてはおぬしと一緒のその女、魔女だな！」（と、あやちゃんを指さす）

あ：失礼ね。そんなこと……あ、私は魔法使いだった。ねえ、健部くん。このゲームだと、魔女は迫害されてるの？

GM：一般に、魔法使いはうさんくさいものと考えられていますね。火あぶりにまでは、なりませんけど。

あ：だったら、いいわ。「ちょっと、魔女で悪かったわねえ」

塩：わしが使った魔法でんがな。

あ：何か言った？（と、にらむ）

塩：いや、別に。

GM：敵が言います。「こうなれば、この素手でおまえを討ち倒してやる！」そして、つかみかかってきます。成沢さん、剣で切っちゃう？

成：おまえ、おれはそこまで人非人じゃないよ。剣を鞘におさめてだなあ……。

GM：剣をおさめようとする間に、男はなぐりかかってきた（サイコロをふる）。当たったよ。顔に２ポイントのダメージ。ほっぺたがジーンとしびれた。

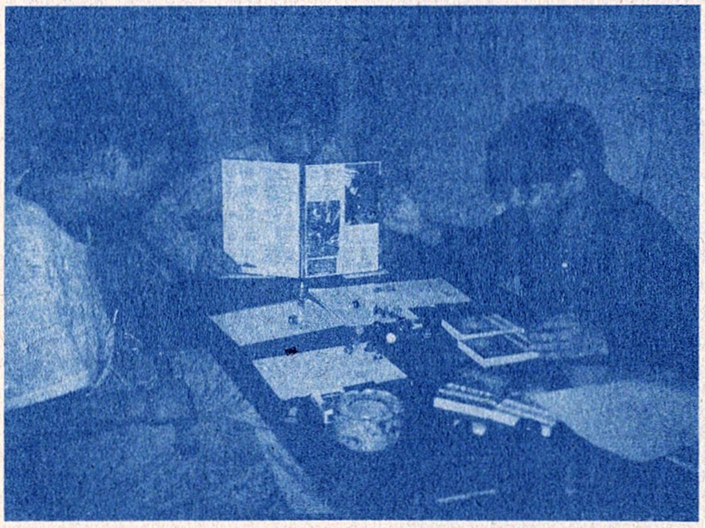
成：くっそう、殴り返す（ダイスをふる）やった。こっちも殴ったぞ！

GM：敵は、クラクラ目を回している。ところで、成沢さんのキャラは、当然ながら剣を取り落とした。剣は転がって（サイコロを振りながら）あやさんのキャラの、お気に入りのドレスの裾を切り裂いた。

あ：え～、ゆるせない！　あたし、『ドラゴンブレス』の呪文、撃つわよ。

GM：（あやちゃんにダイスを振らせて）彼女の指先から、灼熱の炎がとび出した。敵の剣士は丸焼けになって、昏倒！

（てな具合に話は続く）



↑テーブルトークRPGをやると、その人間の個性がモロに出て、楽しい（恐ろしい）

FC・RPGと、どこがどう違うのか？

テーブルトークとは、テーブルを囲んでみんなで話すという意味。たのしくおしゃべりしながらゲームができるという、優れものである。

ファミコンなどのRPGでは、キャラクターが何人いても、プレイヤーは一人でしか遊べなかった。ところがテーブルトークRPGでは、キャラクターの数だけ、人間が集まって、遊べるのだ。

ドラクエⅣを例に取れば、誰か一人が勇者の役をやるとすると、他の人はトルネコ、ブライ、マーニャなどになりきって、みんなで珍道中が楽しめるというわけ。

でも、ファミコンのソフトなしで、どうやってゲームができるのだろう？ 実はこれは簡単で、テーブルトークRPGの本体であるルールブックと、そのルールをもとにゲームを進めていく、ゲームマスターがいればいいのだ。

テーブルトークRPGは、映画に似ている。主役や助演をやるのがきみたちプレイヤーだ。そして、それを監督してストーリーをすすめるのが、ゲームマスターの役割になる。

さて、映画にも、ファミコンRPGにも、テーブルトークRPGにも、シナリオはある。ところが、テーブルトークRPGでは、シナリオは全体のガイドラインに過ぎず、プレイヤーたちの動きによっていくらでも変わる。

たとえば、ドラクエⅢのシナリオを、テーブルトークRPGでプレイするとしよう。プレイヤーたちは、カンダタを逃がさないで殺してしまうかもしれないし、オルテガに加勢して、彼の命を救うことができるかもしれない。

このように、自分のキャラクターの運命を、自分で切り開いていくことができる点が、いちばんの強みなのだ。テーブルトークRPGは、その分ドラマティックになる。しかも、実際の人生と同じように、筋書きのないドラマにだってなるのだ。

まあ想像力しだいで、無限の遊び方ができることは、間違いない。

●ここが違うファミコンとテーブルトーク

	ファミコンRPG	テーブルトークRPG
審判：	ソフト	ゲームマスター
人数：	1人	2～8人程度
時間：	数日～数ヵ月	1時間～無限大
値段：	数千円	五百円～数千円
場所：	ファミコンの前	机やテーブル
能力：	ステイタス画面	キャラ・シート

●テーブルトークRPGの、専門用語

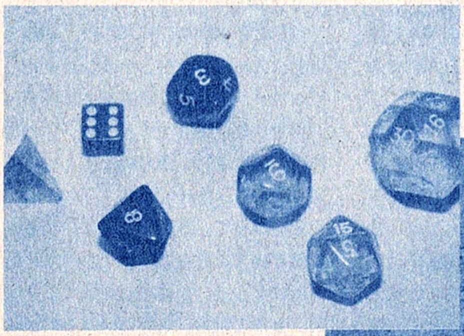
1．ルールブック：ファミコンでは、プログラムに当たるもの。レベルアップに必要な経験点の量とか、敵に武器が当たる確率など、ゲームのルールが書かれた本。

2．サイコロ：ダイスと言ったり、Dと略したりする。攻撃が当たるか当たらないかなどを、ランダムに決めるための道具。普通の、1～6までの目がある立方体サイコロ（略してD6と言う）の他に、D4、D8、D10、D12、D20などがある。これを振っているだけでも、結構楽しい。

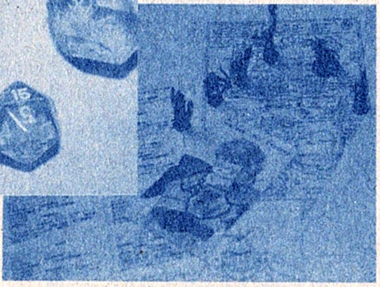
3．ゲームマスター（GM）：ファミコンの代わりをしてくれる人物。ルールブックとサイコロを使って、ゲームを進めていく進行役。司会。映画に喩（たと）えれば、監督、演出脚本などをやる人。

4．NPC：プレイヤーによって演じられない、登場人物。モンスター、店の親父、従者など。NPCはすべて、ゲームマスターが演じる。

5．リプレイ：実際にゲームしている様子を、テープやヴィデオに録っておいて、後で文章化したもの。アレンジして「小説」にしたり、中間的な形として「リプレイ小説」として出版されていることもある。



↑サイコロの色々。左から、D4、D6、D8、D12、D20、D30。テーブルトークRPGでは、攻撃などの時に、これらのサイコロを振って、成否を決めるのだ



→場合によっては臨場感を出すために、地図、メタルフィギュア（金属製の人形）、カード、手紙など、さまざまな小道具を使う。アイデアしだいで、いくらでも楽しめるわけだ

キャラのすべてをあらわすキャラクター・シート



キャラクター・シート（略してキャラ・シート）は、ファミコンRPGのステイタス画面にあたるもの。テーブルトークRPGでは、いつもこのキャラ・シートを手元においてゲームをする。

右の写真は『ドラゴン・ウォーリアーズ』のキャラ・シート。ここでは、魔術師レイラを紹介しよう。

左上にあるアルファベット三文字の部分は、このキャラの基本的な能力を表している。上から順に体力、反射神経、知力、霊能力、外見である。このゲームでは、これらの基本能力値はみんな、6面サイコロを3個ふってその合計で決めることになっている（だから、3～18の数値をとる）。

レイラはさすがに魔術師なので、知力や霊能力は並み以上だ。反射神経はあまりない。戦闘ではいつも行動が遅れがちだ。しかも抜群の美貌なので、オークなどいやらしいモンスターなどがでると、一番に狙われてしまう。

攻撃能力は、同じランク（レヴェル）の戦士（このゲームでは、騎士やバーバリアン）に比べて何割か少なく、生命ポイントも半分くらい。

でも『ドラゴン・ウォーリアーズ』では、他人のけがを直せるのは魔法使いだけなのだ。みんな必死で彼女を守ってくれる。

他に、手の平から炎を放ったり、幻覚を見せたり、光を出したり、敵の力を奪ったりと、さまざまな魔法が使える。そういえば、彼女の唇を無理矢理奪おうとした変人がいたが、熱いキスならぬ『ドラゴンブレス』の呪文で、丸焼けになったっけ。まあ、トラブルメーカーであることは間違いない。

初心者には、こんなゲームがお買い得

テーブルトークRPGは、ファミコンソフトに比べればそれほど高いものではない。最近では、文庫サイズのものも出ているので、こづかい程度で手軽に買えるものもある。500円程度のものから1万円近いものまであるが、実は、内容のよしあしは値段とはまったく無関係なのだ。ここでは、安価で割と手に入りやすい、初心者向けのものを紹介しよう。

●ソードワールドRPG（1～3）
富士見文庫　水野良／清松みゆきとSNE
1巻：640円　2巻：560円　3巻：500円
シナリオ、小説など多数

●トンネルズ&トロールズ
教養文庫　ケン・セントアンドレ　680円
シナリオ、解説本など多数

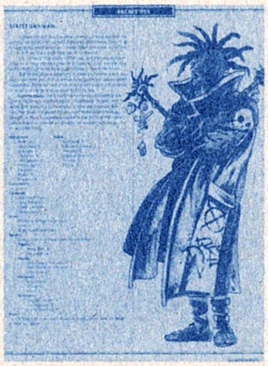
●ドラゴン・ウォーリアーズ（1～2）
東京創元社文庫　デイブ・モーリス
1巻：『ドラゴンの戦士』550円
2巻：『魔法使いへの道』580円
関連ゲームブック多数

●ドラゴンリング
新紀元社　朱鷺田祐介／島村春奈　780円
＊マンガによる入門書（ルール付き）

●RPGリプレイ・シリーズ（1～3）
主婦と生活社　冒険企画局 各580円
1：『私立赤務学園』
2：『こちら梓心霊相談室』
3：『黄昏の町エプリエル』
＊リプレイ小説（ルール付き）

以上のゲームは全て書店で入手できます。





←左は『ドラゴンウォーリアーズ』。右は、最近アメリカで大はやりの、サイバーパンクRPGのひとつ『シャドウラン』。このキャラクターは「都会のシャーマン」で、どぶねずみの精霊と契約を結んで、魔術を使う。ちなみに時代は紀元2050年。『女神転生Ⅱ』の世界と、割とよく似ている

AMUSEMENT PARKS IN U.S.A.

〈特別コラム〉

米国アミューズメントパーク漫遊記



取材・文／柴尾豊太郎

地球の裏側で、魔法の王国を見た!!

アメリカ版××映画村 ユニバーサルスタジオ

とにかく子どもの頃から遊園地が大好きだったので、フロリダにいった！

風の噂では、フロリダにとんでもない遊園地があるという。なんと、山手線内側の2倍の面積のディズニーワールド（以下、DW）をはじめ、いくつもの遊園地が山ほどあり、何週間もかけて遊べるらしい。

しかも、DWには新しいテーマパーク、ディズニーMGMスタジオ（以下、MGM）ができ、それに対抗するかのように、LAにあるユニバーサルスタジオ（以下、US）も、フロリダに開業したという。

これはぜひいかなければならないという、使命感に燃え、フロリダにいったのだ。

まず、最初にいったのが、USだ。

とりあえず、入り口近くのアトラクションから入ってみようということになり、"NICKELODEON STUDIOS PRODUCTION TOUR"に、入ってみた。

ところが、旅先で知り合った人(関西の大学の先生）の「こら、まるでNHKのスタジオ見学やな」と、まことに当を得た表現どうりのものだったので、ちょっと空振りに終わってしまった。こりゃちょっとまいったな。

USはまだ、今年の6月にできたばかりなので、まだ完成していないアトラクションもおおく、しかもそんなアトラクションのことごとくがやたらおもしろそうなものばかり。敷地内を歩いてみて、ちょっと欲求不満に陥ってしまった。

たとえば、キングコングの"KONG-FRONTATION"や「ジョーズ」、「バックトゥザフューチャー」など、来年にならないと見られないものばかりなのだ。

まあ、そんな中でもぼくのお薦めは、"ALFRED HITCHKOCK:THE ART OF MAKING MOVIES"だ。

これは、かなり長時間楽しめるアトラクションになっている。

まず、観客を一ケ所に集めて、前口上が始まる。「サイコ」や「鳥」で有名なヒチコックがどれほどすばらしい監督であったのか、まあ、エンターテインメントの国、アメリカならではの、楽しい司会で、観客ものってくる。

「ヒチコックの『ダイヤルMを回せ』は、最初、3D映画として、撮影されていました。ところが、撮影中に思いもよらぬことが起きたのです。長期間の撮影が終わるころには、3D映画は流行遅れのものになり、結局映画は普通の2Dとして上映されました。残念なことです。ところが、ここ、USにきたお客さんはラッキーです。なんと、『ダイヤルMを回せ』の3D版をご覧になれるのです！」

まあ、こんな感じで、司会者がのせると、観客も歓声をあげる。で、入口で3D眼鏡を渡され、劇場に入っていく。ヒチコック映画の名場面集につづいて、お待ちかね、「ダイヤルMを回せ」がかかる。うーむたしかに3Dだなと感心していると、なんと、フィルムが燃えだしてしまうのだ。

たいへんなことになった！

ところが、これが全部演出。燃えたフィルムのあとから、大量の鳥が飛びだしてくる。その圧倒的な3D効果はあの「キャプテンEO」をしのぐほどなのだ。

感動した観客はつづいて、「サイコ」の部屋に案内される。舞台には、あの有名なシャワールームマーダーのセットが組まれ、大きなスクリーンが舞台右手にセットされている。そのスクリーンにアンソニー・パーキンスがあらわれる。（他のアトラクションでも、チャールトン・ヘストン（大地震）、スピルバーグ（ET）など、著名映画人が登場する）彼と一緒に、サイコを撮影してみようというのだ。

このへんうまいのは、エンターテインメントと、教育的（映画の撮り方）要素が嫌味なく嚙み合わさって、アトラクションをでたあとも、知的に満足できるようになっているのだ。

映画という文化的財産をきちんと持っているから、こんな楽しみ方ができるんだなと、深く感心してしまう。

つづいて、また別の部屋に案内され、ここでは、「逃走迷路」などで使われた、画像合成を実際に試して見られる。観客から志願者（ボランティアはいませんかと司会がいったら、確実に観客から手があがる。これは日本では考えられない状況だ）をつのり、その人に演技をさせて、スクリーンにあとで映しだすのだ。

この3段がまえのアトラクションのそのあとに、さらに出口付近では、「裏窓」ごっこが楽しめる。

ストリートで、映画の撮影（宝石店の強盗シーンなどを撮っていた）を見られるとこなんかはもう、太秦映画村。

おまけに、ディズニーランドなら、ミッキーマウスやドナルドダックがストリートを歩いているのとまったく同様に、マリリンモンローやブルースブラザースのそっくりさんが闊歩して、客と一緒に記念撮影している。

間もなく閉園という時間。最後の大アトラクションが始まる。

パーク内には、THE LAGOONという、ちょっとした大きさの池（湖？）がある。ここで、モーターボートを使ったスペクタクルシーンの撮影があるんだ。これがちょっとすごい。

善玉と悪玉の激しいチェイスシーンが繰り広げられ、なんと2回も大爆発の炎上シーンがある。たまたま、ぼくのいたところの真っ正面で、小屋が大爆発したため、もろに、爆風を浴びてしまった。ちょっとハンパじゃない。

ちょうど東京ディズニーランドで、エレクトリカルパレードを楽しむように、いい気分にひたって、ぼくらはUSをあとにした。

映画ファンの桃源郷 MGMスタジオ

そして、3日目にいったのが今回の旅行の目玉とでもいうべき、ディズニーMGMスタジオだ。

まず入ってみると、ストリートの正面に、あのハリウッドの「マンズチャイニーズシアター」がどーんとそびえたっている。ここは実は"GREAT MOVIE RIDE"というアトラクションになっているのだ！

"GREAT MOVIE RIDE"は、映画の世界に入っていくアトラクションだ。ウエスタン、ギャング映画の世界や、「カサブランカ」、「エイリアン」の世界がつぎつぎと、乗り物が進んでいくにつれてあらわれていく。

正直いって、感動してしまいました。映画というすばらしい娯楽の財産がある国はなんていいんだ。それに引き替え、日本で現在、世界に誇れる娯楽の財産があるのだろうか。そんなことさえ考えてしまいました。

つぎにいったのが、"BACKSTAGE

STUDIO TOUR"。これは２部構成になっていて、最初がシャトルツアーといって、バスに乗り、映画の舞台裏をのぞいていくというもの。つぎが、ウォーキングツアーで、歩いて、舞台裏を見ていくようになっている。

シャトルツアーの目玉が、カタストロフィキャニオン。これは、目の前の谷で大爆発、大炎上が続けざまに起こり、つづいて、ものすごい大洪水がすべてをメチャクチャにするというものだ。しかも、乗っていたバスは、激しく揺れ、水しぶきはかかるし、もう無茶苦茶なものだ。楽しいぞ。

バックステージツアー全体は、このようなアトラクションと、やはり知的好奇心をくすぐるものとで構成されている。とくに、ウォーキングツアーでは、マーティン・ショート、ゴールディ・ホーン、ベット・ミドラーなどが登場して、映画ができるまでを楽しく紹介しているのだ。

そのほかにも、アトラクションはたっぷり。このページの下のほうで、まとめて紹介しているので、そちらを読んでほしい。

まだまだあるぞ こんなパーク

ＤＷの近くには、大小のアミューズメントパークがある。世界最大の水遊び場(？)、Wet'n Wild、フロリダ版バナナ・ワニ園のGatorlandなど、すべてを楽しむつもりなら、１ヵ月あっても足りないくらいだろう。

だが、大本命はやっぱりＤＷだ。紹介したＭＧＭのほかにも、ディズニーの未来都市ＥＰＣＯＴセンターや、東京ディズニーランドとほぼ同じ内容のMagic Kingdomといったテーマパークが敷地内にあるし、Typhoon LagoonやRiver Countryといった豊島園、サマーランドを軽く凌駕するほどのプールもある。おまけに、大人のディズニーランドともいうべき、Pleasure Is landがあるのだ。

プレジャー・アイランドというのは、「ピノキオ」からとった名前なのだが、ここでは、まず酒が飲める。ディズニーランドで酒が飲めるなんてと驚いてはいけない。施設内では、何軒ものディスコやパブ、コメディ劇場が軒を並べ、中央のストリートでは、バンド演奏にあわせて、ストリート自体がディスコと化しているありさま。この音量がすごい。武道館、東京ドームなどで聞いたどんなコンサートよりもでかい音量だった。

さらにここのスローガンは「毎日が大晦日」。毎晩、夜の11時か12時がちかずくと、カウントダウンが始まる。そして、真夜中になると、いきなりハッピーニューイヤー！

至近距離で花火が打ち上がり、どこからともなく紙吹雪が舞い上がり、とてつもないお祭騒ぎが始まるのだ。

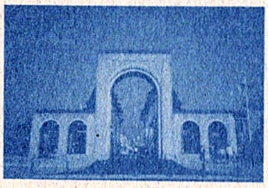
ほかのテーマパークは、日本にも金と土地さえあれば作ることはできる。だが、こんな真夜中に大騒ぎする、騒音の固まりのようなパークはちょっと日本に作れないだろう。

もし、ＤＷにいくことがあったら、ぜひこのプレジャーアイランドも忘れずにいってほしい。



世界が注目するアミューズメント半島フロリダの２大テーマパーク!!

ユニバーサルスタジオ



90年６月にできたばかりのアミューズメントパーク。入場料は29ドル。これで、すべてのアトラクションをまわれる。

まだ未完成なのが残念、来年の夏あたりもっと楽しくなりそう。

GHOSTBUSTERS

映画ゴーストバスターズの最後の決戦を再現。ハーフミラーを使った舞台が特徴。マシュマロマンなどでてくるけど、いまいちおもしろくない。ほとんど、ゴレンジャーショーのノリなのだ。

THE FUNTASTIC WORLD OF HANNA BARBERA

日本ではいまいち人気のないハンナバーブラのアニメーションの世界。でも、このアトラクションは妙におもしろい。ちょうど、ロジャーラビットをみてるみたいな楽しさで、人間とアニメが楽しく遊ぶ。

THE FANTOM OF THE OPERA HORROR MAKE-UP SHOW

オペラ座の怪人とはあんまり関係ない。ＳＦＸで大人気のスペシャルメイクアップの講義を、コメディじたてでやってくれる。「ザ・フライ」の秘密や、「狼男アメリカン」の再現などがある。

E.T.ADVENTURE

東京ディズニーランドの「ピーターパン」のET版。自転車にのって、ＥＴの星の危機を救う。素直に楽しめるアトラクションだ。最後に、ＥＴがお客さんの名前を一人一人いってくれるのがご愛敬。

EARTHQUAKE

まだ未完成状態で、半分だけのアトラクション。チャールトン・ヘストンと一緒に、大地震の撮影をシミュレートする。

完成すると、大地震を楽しめるそうなのだ。

ANIMAL ACTION STAGE

いわゆるひとつの動物ショー。ベンジー、ラッシーが登場して、曲芸をする。わりとおもしろいが、やっぱり動物ショーは動物ショーなのだ。まあ、お子さまにお薦めかな。

ディズニーMGMスタジオ



ディズニーワールドにあるテーマパークのひとつ。入場料、一日パスで、31ドル。

敷地はそれほど広くないが、最新の映画のおいしいところを堪能できる。

INDIANA JONES EPIC STUNT SPECTACULAR

超巨大なセットで、レイダースの撮影が楽しめる。レイダース（１作目）の名場面がつぎつぎと、大迫力のスタントと、爆発シーンで再現される。とにかくスケールがでかいのだ。

THE MONSTER SOUND SHOW

客席からの志願者が、音響効果に挑戦。チェビイ・チェイス出演のホラー・コメディにサウンドを付けていくが、なかなかうまくいかず、かなりの笑いを誘う。結構とんでもないオチがつく。

THE MAGIC OF DISNEY ANIMATION

ロビン・ウィリアムスとウォルター・クロンカイトの案内で、ディズニーアニメのできるまでをレクチャーしてくれるツアー。これはかなり笑える。ロビン・ウィリアムスの演技が実にいいのだ。

SUPERSTAR TELEVISION

数十人の志願者をつのり、アメリカの有名テレビ番組に出演してもらうアトラクション。画面合成で、モニターに移しだされる演技はテンポのよいコメディじたてでお薦めだ。

HERE COME THE MUPPET

かえるのカーミットをはじめ、日本でも大人気のマペットショー。ミュージカルじたてで楽しい。ただ、マペットではなく、等身大のぬいぐるみがショーをやるので、ちょっと奇妙な感じがした。

STAR TOURS

日本にある「スターツアーズ」と同じもの。ただ、おもてにどーんと大きくＡＴ－ＡＴスノーウォーカーが、実物大でそびえたっていたので、妙にうれしくなってしまった。

創刊記念特別企画

11月8日の発売に先だって「ファンタジーランド」で力作を描いてくれたマンガ家達が熱いメッセージを寄せてくれました。

ファンタジーランドへ

ファミコン必勝本増刊「ファンタジーランド」の超豪華ラインナップ全紹介.!!

本誌Vol.16・17で好評を博した弦奏王シリーズのプロローグなのだ！

今ひとたびの夢に誘われ

飯田晴子 原作・手塚一郎

今回、巻頭カラーを飾ってくれたのは飯田晴子ちゃん。本誌Vol.16・17の手塚一郎氏の小説「そして愛する人の名を叫び」で挿絵を描いてくれた20才の女の子です。「そして～」のプロローグとしての手塚氏のイメージを彼女が昇華し、絵物語風に仕上げてくれました。1つの世界を3ページで完結させるという至難の技に挑戦してくれた彼女は、編集長も太鼓判のとってもかわいい子。今度は写真入りで紹介したいなぁ。



↑飯田晴子ちゃんからのメッセージ

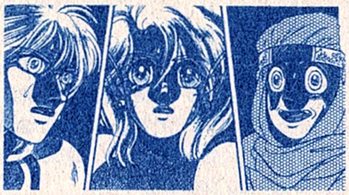


本誌ではおなじみの石垣環さんが新たなる外伝にチャレンジ！

Wizadry外伝

石垣環

現在連載中の「ウィザードリィ外伝・鳳凰の塔」とは、また違った世界。舞台は、イズモにおけるギルの引き起こした乱の収拾後、ルーシディティを女皇としたイズモの残党がホウライ統一に乗り出し、それが3分の2達成されたころの話です。1冊の「召喚の書」に秘められたナゾと、異形と化したサクヤの運命、守護者としてのショウ達の生き様が、必ず、ウィズファンの心を打つことでしょう！





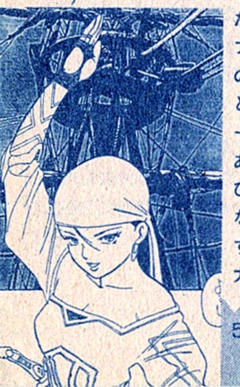
↑石垣環さんからのメッセージ

単行本「ファイナルファンタジー」に次ぐ、海明寺裕が描くFFの世界

ファイナルファンタジーII

海明寺裕

昨年発売された単行本、「コミック版ファイナルファンタジー」も大好評の海明寺裕さんが、今度は「ＦＦII」の世界をテーマにコミック化した作品です。マンガを描いている間にも、ゲームをしてしまうというゲーム好きの海明寺さん。原作に自らのアイデアを数々盛り込んで、海明寺裕のＦＦワールドを生み出してくれました。パラメキア帝国とフインの反乱軍の戦闘の中で、フリオニールとマリア、レイラ、ゴードン達の運命は!? あのＦＦIIの興奮を再び、そして、また新たな感動がきっとあるはず。堂々の65ページの力作です。





←海明寺裕さんからのメッセージ

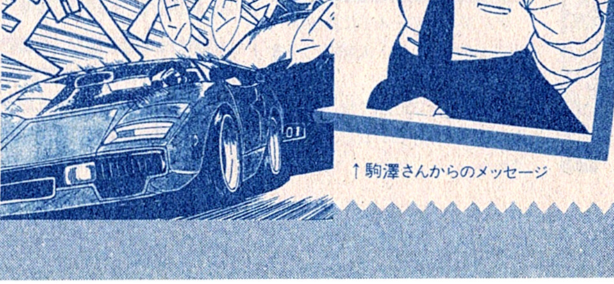
カーアクションゲームの初コミック化!!

C.H.Q.チェイスH.Q.

駒澤よしとし

ゲームのコミック化に初チャレンジの駒澤よしとしさん。自らバイクと車が大好きということもあって、選んでくれたのが、この「チェイスHQ」でした。レイとトニーという珍コンビに、最新レーダーという武器をつんで、指令の車を追跡するカーアクションのド迫力マンガ。カーチェイスの醍醐味を味わっていただけたらも一感激です。




↑駒澤さんからのメッセージ

いよいよスタートする「ファンタジーランド」。ゲームの世界から飛び出して、もっとおもしろい、もっと過激な、もっと迫力ある世界を目指し、作家一同ガンバリました。扉を開けてちょっとだけ、お見せしましょうか！



→表紙イラスト及びロゴを描いてくれた佐藤仁彦さんからのメッセージ

TVゲーム世代のためのコミック＆小説マガジン

ようこそ！ Fantasy Land

マンガ家達からのメッセージつき

売りはキャラクター総出演です！
クインティ 杉森建

ゲーム「クインティ」のキャラクターデザイン担当の杉森建マンが自ら描くクインティワールド。今回は特に、ゲームのストーリーに沿ってストーリー展開を考えてもらいました。さらに、もう1つ。クインティ・ワールドの全キャラクターが登場しているのも見のがしてほしくないところ。まねっこミミーにスイマー、バレリーナだって。8ページにこれだけのネタをつめ込むなんて無謀、だけどスゴイゾ。





←杉森建さんからのメッセージ

おまけのコラムも豪華執筆陣

コラムは4本。ゲームに最も近く、そしてゲームをこよなく愛する方々に、ゲームにまつわるお話をお願いしました。ゲームとの思い出、ゲームについて考えること、近況、分析など、ユニークなコラムが、肩の疲れを癒してくれます。おまけといえども必読ですぞ。

- 山下章
- とみさわ昭仁
- 古谷徹
- 田尻智

ベニー松山初の短編オリジナル小説 もあるぞ～
虚影の海～Silent Blue～

仕事としては、今回初めての「ウイザードリィ」を離れての、しかも短編小説です。この小説の取材のために呉の海軍訓練校まででかけ、実際の潜水艦も見てきたとか。限られたページ数の中での構成にもかなり苦労したようです。

また、今回は米田仁士さんにイラストをお願いし、雰囲気作りに一役かっていただきました。

新しいベニー松山の魅力を感じていただければ幸いです。

―ベニー松山氏よりメッセージ―

こいつは戦記モノ、それも流行りの潜水艦モノだなーっと思ってる方々、残念ながら予想を裏切ってしまいます。そこは剣と魔法の世界ではありませんが、しかし完全な文明化もなされていない異界の近代――幻想の霧が渦巻くファンタジーワールドがその舞台です。騙されたと思って、是非とも読んでみて下さい。次は北海道の自衛隊見に行こっと（ウソ）。

ゲームの達人鈴木みそが、RPGの世界に挑戦状をつきつけた！
ありがちRPGマンガ 鈴木みそ

本誌「バグボーイクラブ」スタート当時からゲーマー兼ライター兼イラストレーターとして活躍してくれた鈴木みそさん。最近は、もっぱらマンガ家としての仕事に専念(？)しているとか。この「ありがち～」は、下品できたない！との批判も聞かれますが、とにかく笑ってもらえれば、とゆーことで。今回ページの関係でしかたなく落としてしまったネタもいっぱいあるとかで、本人はシリーズ化を目指しています。



←鈴木みそさんからのメッセージ

マンガに初チャレンジ！イラストからマンガまで仕事が広がりました
死を叫ぶ者 高橋政輝

小説「風よ。龍に届いているか」の挿絵や単行本「ウイザードリィのすべて」のカットでガンバってくれた高橋政輝さんが、今回オリジナルマンガに初挑戦。もともとファンタジーが大好きで、テーマは色々あたためていたとか。孤独と強さ、父と子、様々なテーマを織り込んだハルバとマイロウの人間模様、ぜひお読みいただきたいと思います。





←高橋政輝さんからのメッセージ

ファンタジーランドは全部読み切り、書き下ろし！

「ファンタジーランド」Vol.1に掲載した作品はマンガ7タイトル、小説1タイトル。そのすべてが書き下ろしで読み切りです。「ファミコン必勝本」でおなじみの作家陣を中心に、各々が心を込めて描いてくれた力作ばかりです。

テーマは、良いゲームをしている時のようにおもしろく、エキサイティングなファンタジー作品ということです。ゲームの世界を飛び出して、あるいはゲームの世界と同じように魅力のあるファンタジー・ワールドを目指したつもりです。皆さんに、ぜひ読んでいただきたい!!

さて、「ファンタジーランド」はVol.2にむけて、再びスタートします。皆さんの中で、オリジナルのマンガや小説をもっていらっしゃる方がいましたら、ぜひ、お送りください。お待ちしています。

また、読んだ感想をぜひ編集部までお送りください。今度の良い資料にさせていただきますので。それでは、11月8日書店で！

乞う御期待


ORIGIN
飛
君の好きなRPGが、飛びながらできる。
JUST LIKE A FANTASY. HAVE A NICE TRIP
GAME DESIGNED BY PAUL NEURATH
MANUFACTURED BY ORIGIN
PUBLISHED BY JICC/WAVE TRAIN
CONVERTED BY TYLELL TSUJI(TSUJI CORP)
SUPPORTED BY THIS MAGAGINE NOW YOU READ
対応機種：PC-9801シリーズ（16色対応機種）
FMTOWNSシリーズ発売中
X-68000 11月22日発売予定
価格各9800円(税抜き)
SPACE ROGUE
TM
Features
★Astounding3D graphics with solid-filled space stations,planets and spacecraft.
★Unlimited maneuverability in 3D space with loops, rolls and spins.
★Dogfight against a wide array of ships in spontaneous of planned combat.
★Detailed universe to explore with star systems, orbiting planets, asteroid belts, nebula and more!
★Develop piloting, tradng and strategic skills as you build a fighting ship, earn a living and become the main character in a space novel.
Target Audience
★Simulation-game enthusiasts looking for more depth;role-play game enthusiasts looking for more action!
●3D疑似立体計算の最高技術、超高速ポリゴンで宇宙を表現しています。ゲームセンターのアミューズメントマシンを凌ぐ迫力を、パソコンで実現。まるで本物の宇宙が、モニター上を走ります。そしてあなたは飛びます。●今、何かと話題のフライトシミュレーションのスペースシップ版。情報収集や商品売買に成功すればスペースシップはさらに強化されていきます。RPGの魔性が飛びたい意識に磨きをかけます。●このゲームは厳密な宇宙論のもと、宇宙を科学することにより、開発されています。従来の国産ゲームの安易な宇宙は宇宙ではありません。地球ではありえない重力、慣性モーメント、そして素晴らしい浮遊感覚があなたを襲います。今までのゲームに表現されていた宇宙は空を黒く塗っただけに過ぎないことを知るでしょう。あなたの常識は間違いなく飛びます。
Wave Train
JICC ウェーブトレイン
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 PHONE 03-239-0183

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII 第24回

作/ベニー松山　イラスト/高橋政輝



主な登場人物

- ●ジウラシア……主人公。L13の忍者。悪・人間族。この物語の“俺”
- ●ガッシュ………L15の戦士。中立・人間族
- ●ザザ……………L13の僧侶。悪・人間族
- ●ディー…………L13の女魔術師。悪・エルフ
- ●マイノス………L12のロード。善・人間族
- ●フレイ…………L13の盗賊。中立・ホビット
- ●ボルフォフ……L13の戦士。中立・ドワーフ
- ●ハイランス……L13の侍。中立・エルフ。他のパーティを率いる。
- ●ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- ●アドリアン……“森の彼方の国”ファールヴァルトの術者
- ●ル'ケブレス……迷宮を支配する龍。“平衡の守護者”

Wizardry

前号までのあらすじ

神話時代の遺産・グニルダの杖の防護障壁により、あらゆる外敵から守られ続けてきたリルガミン王国の聖都リルガミン市。しかし原因不明の天変地異によって、王国は滅亡の一途を辿りつつあった。異変の原因を究明すべく、王国は多数の冒険者を募り、リルガミン市の北に聳える禁断の山、龍神ル'ケブレスの住まう"スケイル"に隠された神秘の宝珠の探索に望みを託した。

探索を続けて約一年。冒険者たちは心身を飛躍的に鍛え上げ、超人的な戦闘力をもって魔物のひしめく山中の迷宮を踏破、使命の達成は目前となっていた。

しかし主人公ジヴラシアがチームを組むガッシュ、マイノスらの善のパーティが、目的地である迷宮最上層の探索に向かったまま消息を絶った。捜索隊が組織され、ハイランス率いる三隊の善のパーティが迷宮へと向かう。

それと入れ替わるように、リルガミンへと帰還する二名の冒険者。だが彼らは他生物に同化・増殖する謎の生命体ゼノに取り憑かれ、奇怪な化物に変貌を遂げていた。折しもベイキ女王との謁見を行っていたジヴラシア、ディー、ザザの三名は妖獣の一体に強襲され、宝珠とともに帰還したマイノスの援護で辛くもこれを撃退する。だが、残る妖獣は残留組の冒険者を全滅させていた。

その夜、王宮では神秘の宝珠を用いた結果を報告する晩餐が開かれた。が、そこで賢者たちが告げたのは間近に迫る大破壊であった。避けられぬ滅亡を前に、ジヴラシアは迷宮に残された仲間の救出を決意する。ガッシュを想うベイキもまた、伝説の聖剣ラスニールを手にスケイルへ向かう——。

[第二十三章] 朝靄

荒野は朝靄に包まれていた。

空の高みはまだ暗い。昨夜から雲はなく、星々が白みゆく天空に最後の光を投げかけている。

地平線近くには青白く、仄かに薄黄色に染まった夜明けの空が広がっていた。どんよりとした陰鬱な異常気象が続く中で、珍しく空気が薄明の薄明の眺めだった。

ひび割れ、乾ききったこの荒地も、霞を立ち上らせるだけの水分を含んでいる。大地の命脈は、未だ尽きてはいない。

ならばあの岩壁を——眼前に聳える梯子山を攀り、ガッシュたちに巡り逢うまでは、全てを飲み込み破砕する大破壊を抑えていてくれ。

そう思いながら、俺は荒野を五分の力で走っていた。

リルガミンの街から梯子山まで約十キロメートル、疲れが残る距離ではない。昂る心を鎮め、無意識に張りつめた筋肉をほぐすには頃合いの運動だった。

吐く息が白い。厚い雲に覆われていないせいか、今朝の冷え込みはこの年で一番のものだった。

だが、俺は寒さを感じなかった。肉体の奥底が、溶鉄のように熱く滾っていた。

梯子山を攀る。

その絶望的な挑戦に、全身が高熱を帯びたようになっている。

常識で考えれば、全く無謀な行為と言える。垂直に等しい断崖絶壁を攀り、標高九百メートル付近に口を開けた穴から迷宮内に侵入しようというのだ。

限りなく不可能に近かった。それだけの距離を攀じ登る間に手掛かり足掛かりが途切れることなく、疲れた時にはちょうど良い岩棚が用意されているというのであれば——そして幾度でも挑戦を重ねられるなら、いつかは可能となるかも知れない。

が、現実にはそんなことはあり得ない。指先を掛けることすらできない垂壁に阻まれ、後戻りも困難な状況に必ず陥るだろう。そこで力尽きれば、真っ逆さまに地表まで落下する。全身がぐずぐずに砕かれ、恐らくは呪文を用いても蘇生できない絶対の死を迎える。挑戦し、失敗できるのはただの一度きりなのだ。

つまり、不可能そのものということになる。

マイノスはそれをやると言った。落盤に入口を塞がれた今、梯子山の迷宮に侵入する方法は他にないからだ。

そして、そのためには俺の力が必要だと言う。善である奴とは相容れない悪の戒律を持ち、日頃から反目していた俺に協力を求めたのだ。

だからこそ、乗り気になった。

マイノスが自分から頼んできたことに対して、ざまあ見ろだの、気味がいいだのというような気は毛頭ない。むしろ、やられたと思った。この手の子供じみた対立は先に折れたほうが勝ちなねだ。奴にその打算がないからなおさらだった。

それに、凄まじいまでの執念で宝珠を死守したマイノスに、多少なりとも敬意を抱いたことを俺は自覚していた。こうなっては、相性が悪いなどという片意地は吹っ飛んでしまう。

そのマイノスが、どんな策を用意しているのか。途方もない計画だけに想像もつかない。考えるのを止めたお陰で、それを知る瞬間が待ち遠しく、楽しみだった。

いずれにせよ、死を覚悟した登攀に変わりはないだろう。にもかかわらず、躰の芯が燃えたつように火照っている。大破壊で死ぬも同じ、と居直った昂りとは違った。

闘いの前に感じる、血のざわめきに似ていた。近づくほどに天を圧して迫る梯子山の姿に、その感覚は一層高まってくる。

そう、まさにそれは闘いだった。巨大な壁面と繰り広げるであろう死闘の予感に、俺の肉体に潜んだ野性が敏感に反応しているのだ。

流して走りながら、不意に全力で疾走したい衝動に駆られる。こんな筋肉の動きでは満足できないと、躰が不満の声をあげているようだった。

その欲求に屈する代わりに、俺は息を止めて走った。

隠身時は、五分は呼吸をせずにいられる。だが、それは肉体の動作を極端に抑えた場合だ。走っていれば、それだけ筋肉は血液中の酸素を欲することになる。

空気に含まれているこいつが、俺たち人間はもとより鳥獣、虫、魔物に至るまでのあらゆる生物の命をつないでいる。細胞のひとつひとつが、この酸素なしでは生きてゆけない。だから無意識に呼吸し、血の流れが勝手に酸素を全身に送り届ける。

その仕組みを、俺は折りにつけディーやザザから教わっていた。

脳を砕けばその生物は死ぬ。それは感覚として理解できた。俺が思考するのも全てはこの脳が詰まった頭だからだ。

では、心臓を抉ると死ぬのは何故か。血を失い過ぎると、また首を絞められて呼吸が止まると死ぬのは何故か。その疑問を口にした時、ふたりは信じ難いという表情を見せた。そんなことを考えるのは治療者たる僧侶か、高度な呪文を操る魔術師ぐらいのものだ、と。

呪文を知らぬ戦士や忍者、それに侍も相当なレベルに達していない限り、肉

体の破損と死の関係はあくまで漠然とした、経験に基づいたイメージしか抱いていない。心臓を潰せば早々に死ぬ、息ができなければ死ぬ、と記号のように結びつけるだけだ。

だが、呪文所有者はそうではない。どのような流れによって生が死へと変化するのか――それを識り、理解しなくては魔法を操ることはできないのだ。

特に酸素の存在と働きは、遙かな古代から魔術師たちの間に伝えられてきた。魔術師系第六レベルに属する窒息の呪文は、中規模範囲に存在する酸素を変質・消滅させ、一瞬のうちに敵を酸欠状態にする。血液中の酸素まで奪い去るため、速効で脳を冒して死に至らしめるのだ。このような殺戮呪文が存在する以上、使用者たる高位魔術師たちは酸素が生命維持に不可欠であることを熟知していなければならなかった。

僧侶呪文を操る者にしても、傷の治療は即ち生命力の活性化であるからには、酸素を糧とする生命の流れを理解せずに治療者を名乗ることはできない。

それだけに、ディーとザザは酸素についてこと細かに教えてくれた。完全に理解しているかどうかは自信がなかったが、この知識が俺の死に対する認識をより深めたことは確かだった。

酸素の供給が止まれば生物は死ぬ。それは、呼吸もしくは血液循環を妨げれば相手を殺せるということになる。しかし体内に酸素が残っていれば、それを使い切るまで生命活動は完全には停止しない。心臓を貫いた場合でも、最後の力を振り絞って反撃してくる恐れがあるという訳だ。

だから俺は、打撃を加えた瞬間に絶命する部位を狙う。頭蓋や顔面、そして背骨に沿った躯の中心線が、どんな生物にとっても神経が集中する確実な急所だった。

息を止めて二分強。限界ではなかったが、俺は呼吸を始めた。冷たく新鮮な空気が肺に流れ込み、そこから血液中に溶けた酸素が全身の細胞にゆき渡っていくのが判る。蘇る気分だった。

朝霧よりも数段白い呼気が、再び定期的に吐き出される。呼吸に一筋の乱れもない。体調は万全だった。

一昨日の夕暮れにガッシュたちを見送ってから、俺の周囲では目まぐるしいほど様々な出来事が起こっている。夢魔（サキュバス）の誘惑と地震、謁見の場に現れた妖獣（ゼノ）との闘い、冒険者の宿（アドベンチャラーズ・イン）の炎上。石化したまま妖獣に同化されかけ、大破壊（カタストロフィー）の到来を予告され、グニルダ寺院の廃墟で失われた魔法を目撃した。夢魔を捕らえ、炎の鞭を操る悪魔に襲撃され、そしてベイキ女王が騎士の英霊たちより聖剣ラスニールを借り受ける現場に居合わせた――自分でも呆れるほどの多忙な一日だった。

しかし、疲労は露ほども残っていない。心身ともに充実した状態で、思い定めた時刻に自然と目が覚めた。

躯が軽い。いつもの忍者装束の内側に保温用の衣を着込み、背には段平を括りつけていたが、普段よりも肉体の重さが感じられない。大気と一体になった気分で俺は走り続けた。

いつの間にか、梯子山（スタイル）の周りを囲む緩やかなスロープに辿り着いていた。

霧はまだ薄く視界を覆っている。空の色彩の変化が、間もなく日の出だと告げていた。

俺は足を止め、聳え立つ岩山の麓を眺め渡した。が、誰の姿も見えない。どうやら俺が一番乗りだったようだ。

マイノスとは昨夜、夜明けにこの場所に集まろうと決めている。ザザと連れだって来ても良かったが、あえて部屋に寄らずにひとりで王宮を出た。俺が早めに出発するつもりだったこともあるが、下手に起こしてマジックポイントの回復を妨げたくなかったからだ。放っておいてもザザが時間に遅れることはあり得なかった。

ふいに、風が出てきた。霧が流れ、少しずつ吹き散らされてゆく。

東の彼方に霞む山脈の稜線が急速に明るさを増した。そして太陽が顔を出した瞬間に、山々は黒いシルエットとなる。

さっと朝日が差した。薄青かった大気が一瞬に暖色を帯び、不毛の荒野を黄金色に輝かせる。

梯子山も東の平面に光を浴び、その威容を青空に浮かび上がらせた。影となった西側との境がちょうど、南に立つ俺から見て真正面に位置する。右半分を金色に、左を黒に染め上げた巨塔の如き姿だった。

その、光に包まれた東側から、馬に跨（また）がったひとりの男が現れた。

遠目だったが、それが誰であるかはすぐに判った。ザザだ。

ザザもほとんど同時に俺を認め、軽く手を振ってみせる。

俺はザザのそばまで全力で疾走した。スロープを駆け上がり、数十秒で辿り着く。

「走ってくることはないでしょうに」

馬から降りて手綱を引き、ザザは呆れ顔で言った。いつものゆったりした法衣姿ではなく、躯をぴったりと包む黒みがかった紅色の衣服を着用している。壁面を攀る際の身のこなしを考えての選択だろう。

「調子が良くってな。体を動かさずにゃいられねえ」

「頼もしいですね」

ザザがにこっと笑った。「特に今日のような日には」

「てっきりまだ寝てるもんだと思ってたぜ。お前の調子はどうなんだ」

呪文の回復が心配で俺は尋ねた。熟睡時の精神の安息が持続しなければ、マジックポイントは完全には取り戻せない。

「上々ですよ。王宮のベッドは寝心地が良過ぎて、三時間も寝れば回復してしまいました」

「普段は馬小屋で藁（わら）にまみれて寝る男がか。それにしても早過ぎるぜ。何をしてたんだ？」

ザザは梯子山の向こう側から姿を現したのだ。周囲数キロにも及ぶ山の断崖をぐるりと一周してきたのだとしたら、夜明けのかなり前にここに来ていたことになる。

岩壁を見上げ、ザザは謎めいた微笑を浮かべた。

「ちょっとしたまじないですよ。役立つかどうかはともかく、気休め程度にはなります」

「この壁を攀れるように、か」

「いいえ。登攀は成功すると信じていますよ。この呪法は迷宮に入った後のためのものです」

どんなまじないだ、と訊こうとした時、ザザが目の上に手をかざして街の方角を見やった。振り向くと、朝霧の晴れた荒野に長く影を落として走る馬車の姿が遠くに見える。

初めは一台しか判別できなかったものの、しばらく見守るうちに馬車は三台



だと判った。まだ数キロメートル離れているが、耳を澄ませば三種類の異なる車輪の軋み音が風に乗って聴こえてくる。

三台は全く別々に走っていた。この位置から見ただけでは判らないが、車輪の音にはそれがはっきりと出ている。一台は馬を全力で疾駆させ、残る二台も異なるペースで進んでくるのだ。個々に出発し、現在走行中の辺りで後発の馬車が追いついてしまっただろう。

やがて一台が大きく抜きんでた。いつも冒険者運搬に使われている幌馬車だった。

見る見るうちに近づくと、幌馬車は定位置であるスロープの手前で停止した。そして、荷台からふたりの男が降り立つ。

ひとりはマイノスだった。登攀の防げになる甲冑は着ておらず、ザザのものとあまり変わらぬだぶつきの少ない濃いグレーの服に身を包んでいる。ただ、躰の要所要所に革製らしい薄手のプロテクターを着けていた。ないよりはまし、といった程度の防具だ。

もうひとりは初めて見る、かなり小柄だが恐らく人間族であろう初老の男だった。薄汚れた革の衣服に身を包み、剥き出しの腕や脚は良く日に灼けている。痩せてはいるが充分な筋肉に包まれた躰をしていた。

俺とザザは馬を連れてスロープを下りていった。

近づくにつれて、その男が思っていたよりもずっと高齢だと判った。背が真っ直ぐで筋肉に張りがあったために見誤ったが、染みが浮いた肌はすでに老人と呼ばれるようになって久しい齢であることを示している。

気難しそうな貌に刻み込まれた皺は深く、男が送ってきた人生が平坦ではなかったことを窺わせる。が、何を生業に生きてきたのかは皆目見当がつかない。引退した冒険者にしては雰囲気が異質過ぎた。

老人は荷台から編み籠を降ろしてしゃがみ込み、何やら得体の知れぬ道具を取り出しては丹念に調べていたが、俺たちを認めたマイノスが肩を叩くと、立ち上がってこちらを凝視し始めた。そこで俺は初めて、老人の右目が白く濁っているのに気がついた。もはや右の視力は失われているのだろう。

老人は左目を細めた。どうやら視線は俺に注がれているらしい。値踏みしているようだった。

「向いてそうだ」

百メートルほどの距離になった時に、そう呟いた。俺には当然聴こえないと思ったようだが、生憎この距離なら一言一句違わずに聞き取ることができる。俺の知らない地方の訛りがあった。

マイノスはザザの服装でただの見送りではないと悟り、心底嬉しそうな表情を見せた。僧侶系呪文を操るロードだけに、自分がまだ使えない第六レベル以上の高等呪文がどれだけ助けになるかを重々承知しているからだ。

それに、人当たりが良くとも悪の戒律には変わりのないザザが同行するなど、マイノスとしては全く予期していなかったのだろう。助力に対する純粋な感謝の念がありありと見て取れた。

善の連中のこの単純さが時として俺を苛立たせるのだが、今は取り立てて気にならなかった。それよりも、老人は俺が何に向いているといったのか、そちらのほうに興味をそそられていた。

その時ちょうど、二台目の馬車が到着しようのしていた。

それは異様な馬車だった。二頭の馬に牽かせた有蓋車なのだが、中に乗った者が外を覗くための窓が全く存在していない。造りは贅沢で気品を感じさせるものの、窓がないのと黒一色に塗られているせいでどこか禍々しく、罪人の護送第や死者の棺を連想させる。

牽引する馬もまた、二頭揃って漆黒の毛並みを持つ巨大な奴だった。野生馬のように精悍で、よくもおとなしく馬車を牽いているものだと感心するほどに獰猛そうだ。現に近くに並ばれた幌馬車の馬たちは、一様に怯えた様子で双子のような黒馬の動向を窺っている。

傴僂の御者が馬車を止め、有蓋車の扉に回って到着の旨を囁く。応えがあり、御者は恭しく扉を引き開けた。

現れたのは顔をベールで覆い、全身を濃い群青のローブで包んだ長身の男。炎上する冒険者の宿で見た時と寸分変わらぬ、自称超古代に滅びた〝森の彼方の国〟ファールヴァルトからの旅人アドリアンの姿だった。

薄布の向こうから俺たちを透かし見て、アドリアンは滑るように近づいて来る。その後ろから、大きく頑丈そうな木箱を担いだ御者が続く。

アドリアンを知らぬマイノスは、怪訝そうな顔でそれを眺めていた。馬車を追い抜いた時から不審でしょうがなかったという表情だ。

その間に最後の馬車も、はっきりと視認できるほどに近づいていた。

アドリアンの馬車とは対照的な、白馬に牽かれた豪奢な白い馬車。それに誰が乗っているのか、俺は知っていた。

アドリアンはともかく、その人物の同行をどう説明したものか。マイノスの反応を想像するとげんなりする。

ザザは相変わらず無邪気に見える笑みを浮かべていたが、そこに一瞬本当に楽しんでる表情が掠めたのを俺は見逃さなかった。

人の気も知らず、聖剣ラスニールを携えたベイキ女王の馬車は着実にこちらに接近を続けていた。

(HIPPON SUPER! に続く)

●あとがき

「ファミコン必勝本」の誌名は今号でお別れ。ということはこのあとがきも必勝本最後になる訳で、ここはひとつ実のあることを書かねば、と思う次第ですね。あ、誤解のないように断っときますけど、連載がこれで終りってことじゃないよ。『風よ。龍に届いているか』は「HIPPON SUPER！」に続きます。おありがとうござい。

それにしても今号で連載二十四回。ストーリーはと言いますとようやく折り返し点を回った辺りで、ラストまでにはまだまだ章を重ねなければならないようで。リルガミンの街からスケイルへと舞台を移したジヴラシアたちの戦いに乞う御期待。

さて、前号でもちょいと触れた通り、9月の半ばに引っ越しました。今までは家族と同居だったんだけど、これで完全な独り暮らし。大学のそばじゃないと通う気にならーん、ということで早稲田から東京最後の都電で十五分、池袋サンシャインシティのお膝元にして最近駅が自動改札になった大塚に部屋を借りてます。

この原稿を書いている時点でもう一月ほど住んでるんだけど、それで判ったことが幾つか。

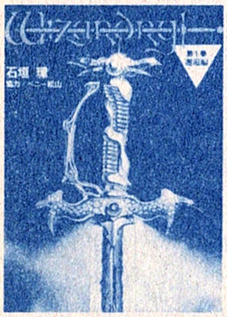
第一に、学校が遠かろうと近かろうと大差なし。夏休み明けてから一回も講義に出てないや。わはははははって笑ってる場合じゃないんだこれが！　来年新春のウィズフェスティバル『W I Z91』の準備もあったりして忙しいったらないのだ。

それと、自分以外に頼れないとなると掃除洗濯をちゃんとやる。これは自分でも意外でしたね。この頃洗濯が楽しくなってきたりして。ひょっとして嫁さんいらない体質かも(笑)。

それではまた、「HIPPON SUPER！」で。　ベニー松山

通信販売フェア Final!

HIPPONの名作ファンタジーブックを通信販売で。これが最後のチャンス。



コミック版
ウィザードリィ 第一巻 邂逅編

定価906円／石垣　環・作／ベニー松山・協力　コンピュータ世代の新なるコミックエンターテイメントを確立した、記念すべきシリーズ第一弾！



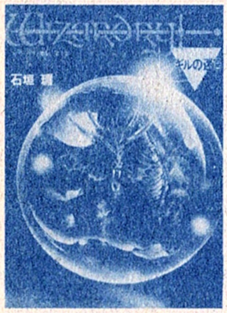
コミック版
ウィザードリィ 第二巻 死闘編

定価906円／石垣　環・作／ベニー松山・協力　謎の魔導師ワードナの築いた巨大な地下迷宮。待ち受ける無数の魔物ども。生き残ったリョウは再び迷宮に挑む。



コミック版
ウィザードリィ 第三巻 黎明編

定価900円／石垣　環・作／ベニー松山・協力　魔導師ワードナの正体は？　そして狂王トレボーとの関係は？　迷宮のすべての謎がここに明かされる！



コミック版
ウィザードリィ外伝 第一部 ギルの迷宮

定価900円／石垣　環・作／ベニー松山・協力　ホウライ国の若き侍ショウと、リルミガンの姫将軍ルーシィディティの宿命の戦いが今始まろうとしている！



ウィザードリィ外伝 第二部 鳳凰の塔（前編）

定価900円／石垣　環・作　ウィザードリィワールドの核心を描く、迫力のタッチ。伝説の魔剣を求め、鳳凰の塔へ進入したショウ一行のすさまじき活躍に拍手喝采！



小説ウィザードリィ 隣り合わせの灰と青春

定価1010円／ベニー松山・著　一筋の光とて存在しない、冷えきった地の底の世界。厚い岩盤に封じられた空間に、それはあった。コンピュータノベルの名作！



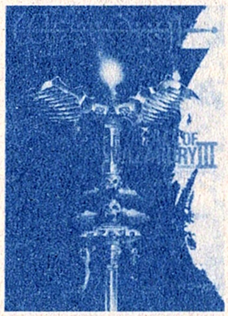
小説ウィザードリィ シナリオ4
ワードナの逆襲

定価1000円／手塚一郎・著　迷宮の地下十層、地中深くに造られた巨大なピラミッド。大魔導師ワードナの復活！　RPG世界に恐怖のフレバーを加えた最新刊！



ファミコン版
ウィザードリィのすべて

定価1200円／ベニー松山・著　至高のRPGウィザードリィ！　一瞬キャラクター達がどうなるか全く予想ができない世界。ゲームは果てしなく続く……。



ファミコン版
ウィザードリィIIIのすべて

定価850円／ベニー松山・著　迷宮世界のすべてがここに！　ウィザードリィワールドを訪れるすべての冒険者たちに贈る、まさに待望の一冊ここに登場!!



ウルティマ エクソダスの恐怖

定価906円／田中成治・著／L.ブリティッシュ・原案　聖惑星ソーサリアに封じこめられたエクソダスとは何か？　死闘の果てに待っているのは!?



コミック版
ウルティマ② クエスト・オブ・アバタール

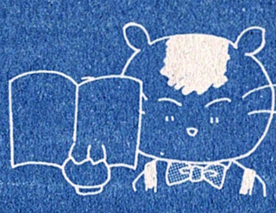
定価900円／田中夕子・作／L.ブリティッシュ・原案　オリジナルの持つ深遠なるストーリー性を独自の解釈で研ぎすました、興奮と感動の究極RPGコミック。



小説ウルティマ
クエスト・オブ・アバタール

定価980円／井上尚美・著　人類の内なる悪徳を滅却し、真の聖者となるべく旅立つ8人の勇者たち。彼らこそブリタニア最後の望み。目指すは大深淵、写本の間！

この本を読め!!



第14回『新しい太陽の書』

ジーン・ウルフ著・ハヤカワSF文庫

by 柴尾豊太郎

みんなもっと胸を張って遊ぼうよ！

今回がとりあえず「この本を読め」の最終回！　ということで、いささか、好き勝手に書かせてもらう。

今回のテーマは、「本を読むことも、映画を見ることも、そして、ゲームをやることだって、みんなみんな同じこと」ということなのだ。

結論から先にいってしまえば、読書も映画観賞も、ゲームもみんな、「役に立たない」からすごいということ。

しかし、世の中には「え、そんなこと、ないですよ！　わたしは、青春の門を読んで、人生に大きな影響を受けました」なんていうやつがきっといることだろう。

あるいは、「天と地とを見て、戦国時代の武将の生き方を学んだ。実生活にも役立てたい」というやつをぼくは知っている。

また、「ドラゴンクエストをプレイして愛と勇気を教わった」というやつもいた。

どいつもこいつも、みんなうさんくさいやつばかりだ！

読書だって、映画だって、ゲームだって娯楽なんだ。遊びであり、暇つぶしであり、趣味なんだ。

そんな趣味の世界に、教科書的なストイックなことを持ち込むやつら。なんて、気持ちが悪いことだろう。

うさんくさいセリフをはく連中はみんな後ろめたいんだろう。

「あー！　またRPGで何十時間もムダな時間を過ごしてしまった。こんなことをやっても、一文の得にもならないのにな」なんてことを考えてるに決まってる。だから、なにかを教わったとか、人生の役に立ったなんてよけいなことをいってしまうのだ。

ばかばかしい。

ゲームは遊びだ！　「あー、おもしろかった。うん、充実したときを過ごしたぜ！」とでもいえばいいんだ。

あるいは映画。ランボーを見て、銃を射ちたくなり、自衛隊に入った人間を現実に知っているが、これなんか、うさんくさいを通りすぎて、アブナイ領域に入っている。

同じことが読書にだっていえる。

徳川家康とか、織田信長など、戦国時代の武将が登場する時代ものが、よく売れている。

管理職の人が、熾烈なビジネスの世界で生きぬくために、参考にするんだそうだ。

ばかばかしい。

課長や部長がみんな織田信長に心酔しているような会社に、だれが入りたがるだろう。

そんな会社では、社員がみんな、ふところに課長のスリッパでも入れて、暖めておかないと出世できないのだろうか。気持ちが悪い。

小説を読むときは、そんなあほな、打算的なことを考えずに、ただひたすら楽しむ。これにつきるのだ。

作家がとにかくおもしろく読んでもらおうと書いた小説。ここから、なにかを学びとろうなんてムダな努力だ。すげーすげーとハラハラドキドキして楽しむほうがいいに決まっている。

さあ、では、小説やゲーム、映画からどんな楽しみが得られるのか。

いろんないい方があるだろうが、ぼくの場合、それは「異世界感覚」だ。

もちろん、オークやトロール、ドラゴンが闊歩する、いかにも濃厚なファンタジー世界は、明らかに異世界といえるだろう。

でも、ぼくにとって、時代小説の戦国時代や、冒険小説の舞台となる海外、映画の中のアメリカの小さな村だって異世界なんだ。

日常生活とかけ離れたところで、展開されるドラマは、設定がしっかりしていればしっかりしているほど、素敵な異世界感覚をあたえてくれる。

そんな小説（映画でもゲームでも）は、遊びの場を求める心に大きく開かれた扉なんだ。

なかには、ひどい小説もある。ドラゴンだってでてくる。エルフも登場する。それなのに、設定にオリジナリティーも、完成度もないために、異世界を舞台にしながら、まるで、異世界感覚を味わえないものがある。

まあ、そんなものは忘れてしまえばいいんだけどね。

さて、小説、映画、ゲームの中で、異世界感覚を味わうために、もっともめんどくさいのが小説だ。

だまって座れば、いやでも流れていく映画や、とりあえず、コントローラをにぎれば、ゲームオーバーまで楽しめるゲームと違って、小説は、活字を読み、想像力を働かせていかなければならない。

もしも、それがいやで、たとえば話題の小説は、いつか映画化されるのを待とうなんて考えている人なら、あえて、小説を読めとはいわない。

ただ、そこまで極端には考えてないって人なら、積極的に、おもしろい本を読んでほしい。

ほかのふたつと違って、小説のメリットはふたつある。

ひとつは安いということ。文庫なら、数百円で買える。それで、数時間楽しめる。

そして、もうひとつ大切なのは、想像力の鍛練ができるということだ。

「え！　鍛練なんて、ただ、たんにおもしろく本を読めなんていってたわりに、面倒なことを書いてるな」などと思わないでほしい。

たとえばスポーツだって、多少練習したほうが、試合の時に楽しめるのと一緒で、異世界感覚を味わうには、味わうなりのテクニックがあるのだ。

それがどんなテクニックなのか、ぼくには正確に言えない。人それぞれのテクニックがあるのだろう。

ただ、おもしろい小説をたくさん読んでいると、RPGをやるときなんかでも、その世界に入りこみやすくなるし、異世界をより大きく堪能できるような気がする。

小説を読むのに大きなパワーを使った分、ほかの異世界に入りこむのが楽になるのだ。

「新しい太陽の書」は、声を大にして「この本を読め！」といいたい作品だ。たしかに長いし、とっつきづらい話だが、読み進むうちに、確実にのめり込める、そんな異世界感覚を味わえる好著なのだ。



「新しい太陽の書」ジーン・ウルフ著。岡部宏之訳。ハヤカワSF文庫。「拷問者の影」「調停者の鉤爪」「警士の剣」「独裁者の城塞」の四部作。まとまって時間があるときに、一気に読んでほしい大作。綿密に構成された異世界に酔えること確実な小説だ。何よりもRPGの製作者にはぜひ読んでほしい。（今回は読書おたくの自己弁護になったみたいだね）

■任天堂■11月21日発売■¥8000(税込み)

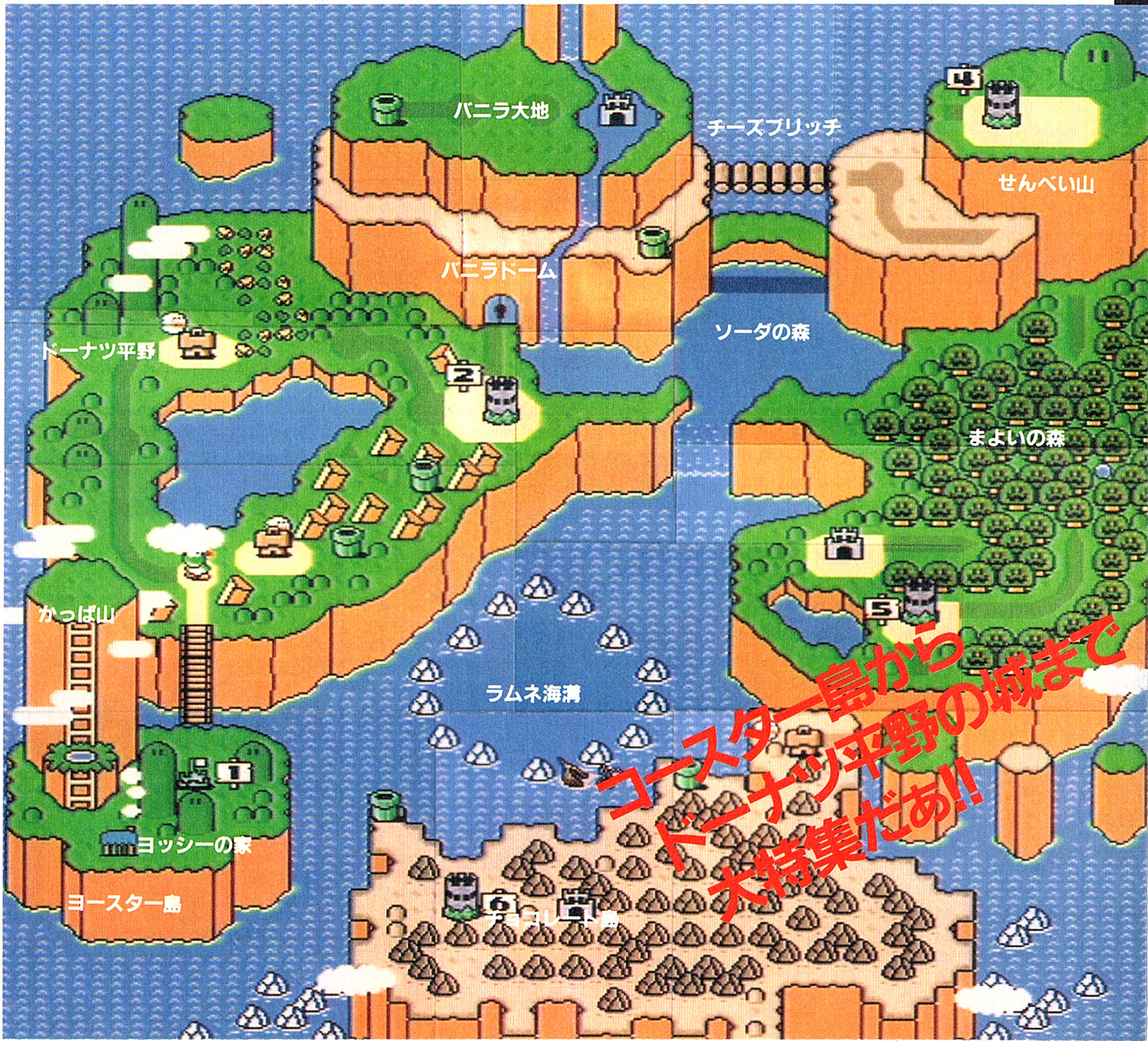


SUPER MARIO WORLD

SUPER MARIO BROS. 4

スーパーマリオワールド

いよいよ発売が目前に迫ってきたスーパーマリオワールド。このゲームをプレイしたいがためにスーパーファミコンを買うって人も多いのではないかな。そんなわけで、欲しいソフトの1位に君臨し続ける話題ソフトの大特集なのだ。



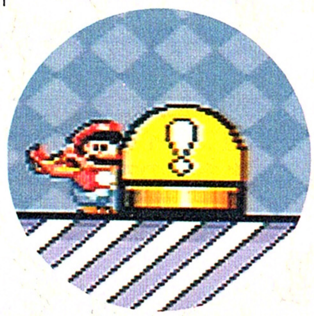
ヨースター島のかっぱ山に謎のブロック!!

●黄色スイッチは必ず押そう

マリオ達が、ピーチ姫とヨッシーの仲間を助けるために、最初に行動した島、ヨースター島。実はこの島にあるかっぱ山の頂上には、黄色スイッチという、押すとステージ内の移動がとても安全になる、ありがたいものがあるのだ。詳しいことは、「黄色スイッチを押すとこんな効果が!!」の所で説明するぞ。

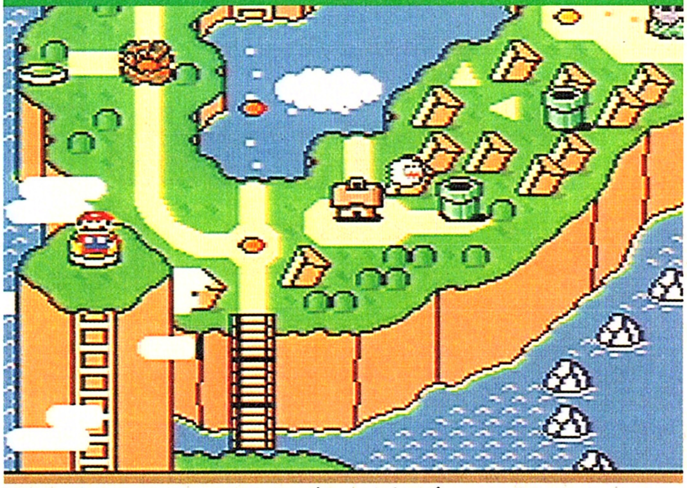
黄色スイッチの場所へ行くには、ヨースター島コース１、ヨッシーくんの家の左側に位置しているステージをクリアして、上にできた道を移動すればいいんだ。そうすれば、かっぱ山のてっぺんにある、黄色スイッチの所に行けるってわけ。

コース１をクリアすれば、すぐ黄色スイッチの所へ行けるので、時間的ロスもそんなにない。しかも、コインで１upできるので、必ず行こう。

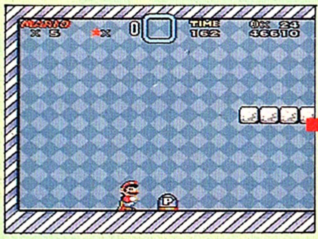


←左のでっかいスイッチが、うわさの黄色スイッチだ！巨大キャラをやっつける時のように、ふみつけろっ！

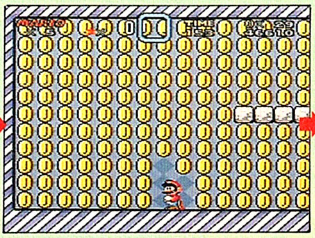
かっぱ山頂上からドーナツ平野を見る



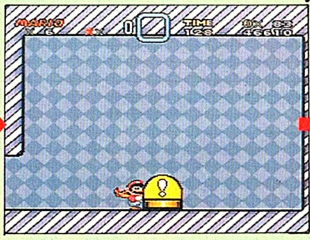
スイッチ内の様子をのぞいてみよう!!



↑かっぱ山の頂上の、黄色スイッチの上で、Ｘ、Ｙ、Ａ、Ｂボタンのどれかを押すと、ここへ出る。一体このＰスイッチは、何なのだろうか？

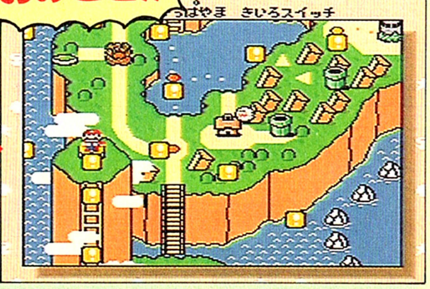


↑上からＰスイッチを押したら、画面いっぱいにコインが現れた!! 一定時間過ぎると消えてしまうので、Ｙダッシュジャンプで取りまくれっ!!



↑土管をくぐり、端まで走ってくると、ドデカイ黄色のスイッチがあった。さっき出てきたＰスイッチのように、上からふんでみるとするか!!

おみごと!!

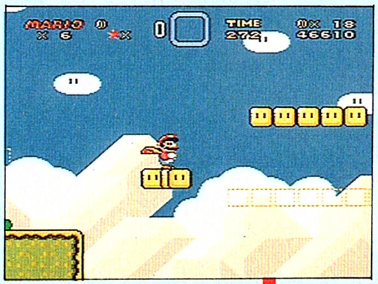


↑ドヒャー!! 外へ出たと思ったら、四角い黄色のブロックが画面せましと飛んでいくではないか！ これで、点線部分だった所にブロックがはまるわけだな！

●黄色スイッチを押すとこんな効果が!!

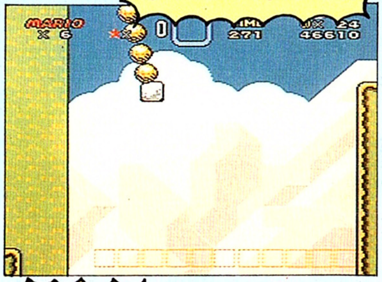
かっぱ山の黄色スイッチを押すと、ステージ内の黄色い点線の部分が、！マークのついた黄色いブロックに変化する。このブロックがある場所は、たいてい地面がない、落ちて死んでしまいそうな、危険な所。役目はもちろん、落ちても大丈夫なように、マリオを保護、防御してくれるのだ。

右の写真は、その中の一例。上の写真が、黄色スイッチを押さないで来た所。そして下が、押してから来た所の写真だ。これを見たらもうわかっていると思うけど、ほんの少し遠回りをするだけで、安全に進めるようになるんだ。



←伸び縮みブロックの下は、点線だけで何もない。しかし、黄色スイッチを押してから来ると……

あぶない部分も!!



←こんな、落ちたら絶対助からないような、あぶない所でも、黄色スイッチを押していると……

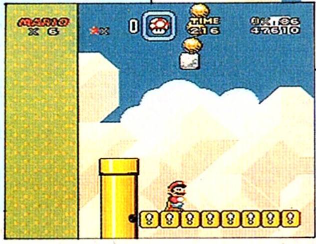


←スイッチを押すと、左のようなメッセージが出現！ きっと、押してよかったと実感するでしょう

→ほらっ！ブロックが現れたでしょ！



↓こっちも負けじと、ブロック出現！



実体化

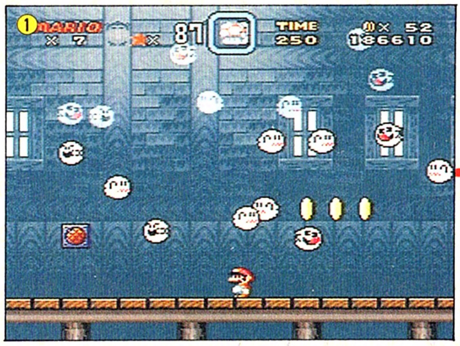


→このようにピンチから救われて、大丈Vなのでしたワッハッハ！

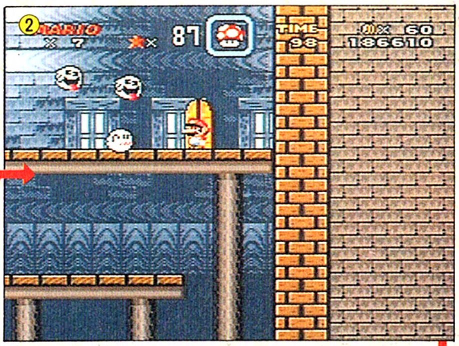
おばけ屋敷の完全攻略っ!!

ループの謎が解けないと、非難ゴーゴーのステージ・ドーナツ平野のおばけ屋敷の攻略法を送ってくれたのは…。と、いきなり今はなきバクボーイ技のページのように始めてしまったけど、ここでは、バグボーイ風に、写真を使っておばけ屋敷の攻略法を紹介していくぞ。それぞれの写真から伸びている矢印は、ルートを示していて、④の写真から②に伸びている矢印はループを示しているのだ。

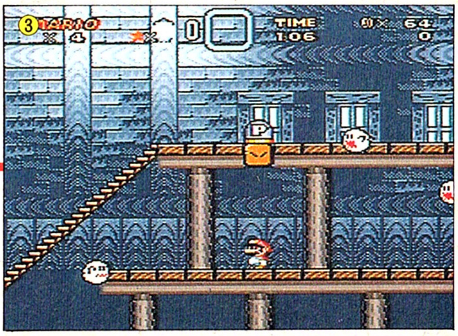
おばけ屋敷内にいる敵キャラは、向かい合っていると近寄ってこない、背中を見せるとこの時とばかりに襲ってくるテレサのみ。他の敵キャラは一切出てこないので、安心してループ解きに専念しよう。



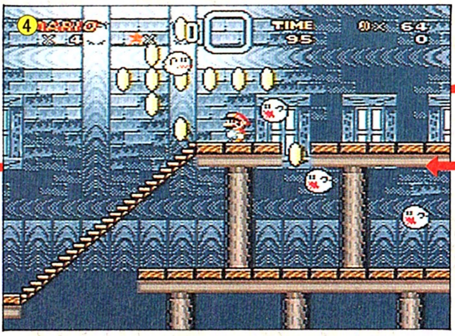
↑①ここが、おばけ屋敷の入口付近。すべてはこの場所から始まるのだ。気合いを入れて、出口を探そうぜっ!!



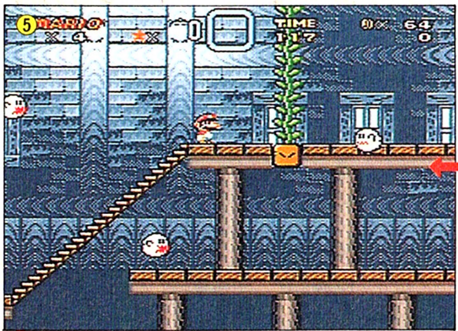
↑②階段をのぼり、ずっと右へ移動すると、扉があった。テレサの挑発的な顔を見ながら、扉の中へ!



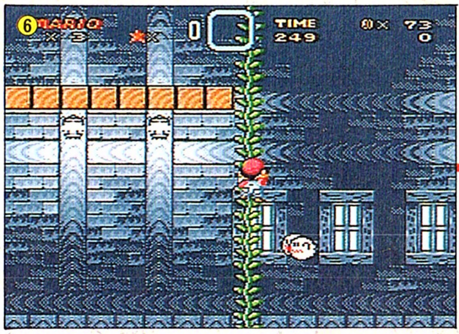
↑③扉からでてくると、2段に分かれている場所の下にでる。上のPスイッチは、下のブロックをたたくとでるぞ!



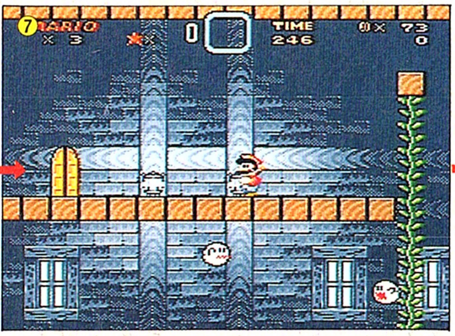
↑④Pスイッチをふむと、矢印コインが出現。しかし、矢印の方へ行っては行けない。行くとループになるぞ!



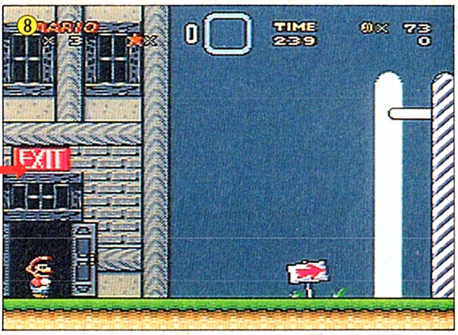
↑⑤矢印の方へは行かず、②の扉へもう一度入り、下からブロックをたたくと、緑彩やかなつるがでる!



↑⑥テレサの動きに注意しながら、つるをのぼって行こう もしテレサにやられそうになったら、とびおりて逃難



↑⑦何とかテレサをさけて、上まで来たぞ。左に見える扉をくぐると、待ちに待った出口が現れてくるのだっ!

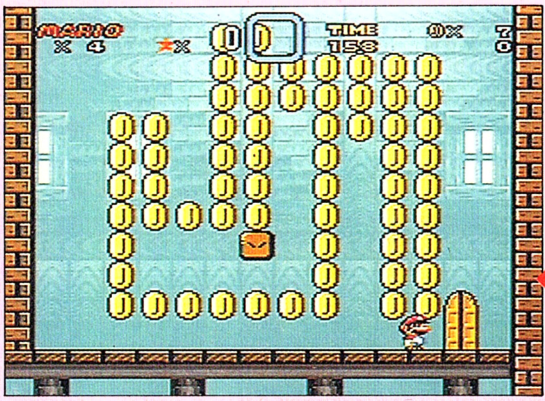


↑やったぁ! おばけ屋敷を脱出できた。あとは、上下に移動しているゴールテープを切れば、クリアだっ!!

おばけ屋敷の中にはこんな場所もある!!

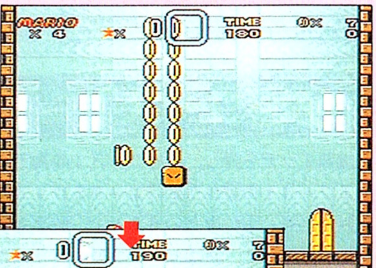
実は、薄暗い気味の悪いおばけ屋敷の中には、こんな明るい隠れ部屋がある。?ブロックを下からたたくと、ニョキニョキとコインが上へのぼっていき、画面を移動し始めるのだ。ただ移動するだけなら何ともないけれど、なんとこの部屋のコインは、自分で動きを操ることが可能。十字ボタンで、一番先頭を移動しているコインを操作することができるのだ。

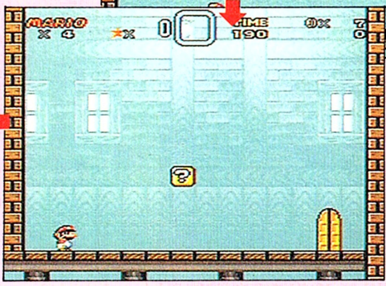
コインは、ブロックや壁にぶつかるまで出て、最高100枚ぐらい出現する。自分のとりやすいようにうまく移動させれば、1upができるってわけだ。



↑十字ボタンでコインを操って、こぉんな形にしてみました。ただし、このコインは、1回だしてしまうと、二度と出現しないのだ

➡画面中央にポツンと、?ブロックがある。下からパンチをすると、コインが出現するんだっ!!





⬅ニョロニョロと生き物のように移動するコイン。百枚近く出現し、自分でも操作することができる

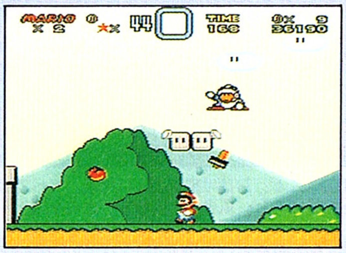
第2の島・ドーナツ平野のコース説明

ここでは、ドーナツ平野マップの上に、それぞれ線の引いてある7つのコースを、簡単に説明していくぞ。各コースの名称の右側に書かれているページ数は、そのコースの記事が載っている部分を表わしているのだ。従って詳しいことが知りたい時は、それぞれ書かれているページを見てほしい。

ドーナツ平野マップ上からのびている線は、かこみ内のコース名称と場所をつないだものだ。マップの位置と名前をしっかりと覚えておくと、記事がのっているページを見たとき、きっとわかりやすいぞ。

●コース4 …… P.73

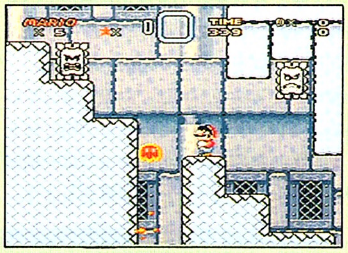
名物はなんと言っても、伸び縮み自由自在の土管だろう。敵キャラには、羽根のはえたクリボーや、土管から飛びでるピーパックンなどがいる。



→コース4の名物!? 新登場キャラクターのアッパレくん。ハンマーを投げてくるので、少々やっかいなやつだ

●城 …… P.77

マリオ「3」のW7－3を思いおこさせる造りをしている、ボスのいる城。出たりひっこんだりする岩にのって上を目指していく場所である。



←コトンの親であるドスン。城など重要な場所には、ピッタリの敵キャラだ。それにしても、背景の奥行きがスゴイ

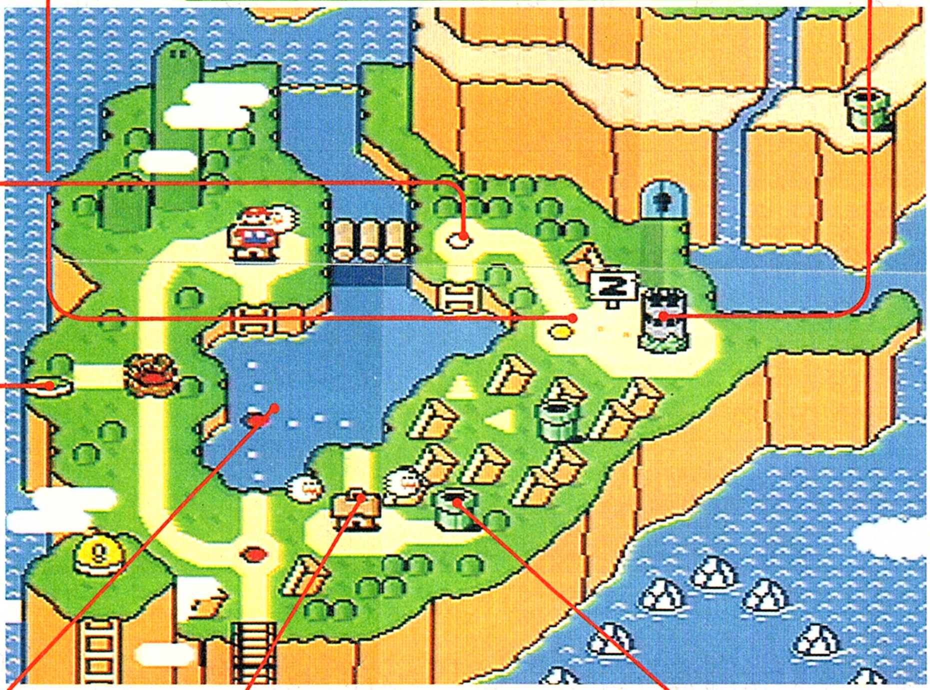
●コース3 …… P.73

おばけ屋敷をクリアすると、このコース3へ移動してくる。ここは、緑深き森といった雰囲気のするところ。マリオシリーズ初登場のON・OFFスイッチがあり、敵キャラも新種が登場する。



←今まさに、ON、OFFスイッチのあるケーブルから放れた所。黄色い土管にのれば、着地成功と言ったところでしょう。緑鮮やかなコースです

ドーナツ平野マップ



●緑スイッチ …… P.75

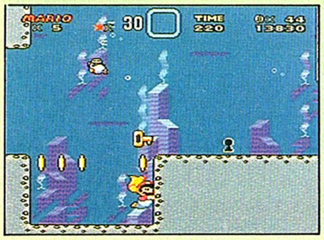
黄色スイッチと同じく、自分達が行動しやすくなるスイッチ。しかし効果はまったく違い、黄色スイッチは自分達が安全になるためのものというのに対し、緑は、他のルートへ行くためのものだ。



←こいつがウワサの…とどっかで書いたようなセリフから始めてしまった。中央のスイッチが緑スイッチで、押せば移動範囲が広がるのだ!!

●秘密コース1 …… P.76

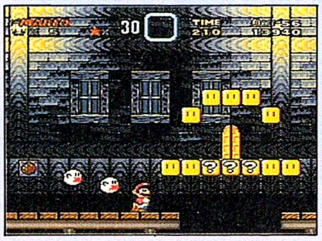
緑スイッチを押し、秘密コース1の真下に位置するコース1の隠れた別のコースをクリアすると現れる場所。水の中ということで、音楽もエコーがかかっていて、臨場感タップリのコースだ。



←秘密と言う言葉がピッタリな雰囲気の、水中コース。はたして、マリオの上に浮いている鍵を使うと、どこへ行くんでしょう?

●隠れ屋敷 …… P.74

秘密コース1をクリアすると道ができ、来れるようになる、隠れ屋敷。見た目は、おばけ屋敷とほとんど変わらない。でてくる敵キャラも、すべてテレサなのだ。しかしテレサは3種類いる。



←アトミックテレサ、テレサウルス、テレサと、3種のテレサが出現する場所。ここもおばけ屋敷と同様、ちょっとしたループを形成している

●秘密コース2 …… P.76

線のひっぱってある所の土管を入ると、この秘密コース2へ通じる道がある。しかし残念ながらこのマップはお見せできないのだ。何があるのかは、自分の目でたしかめてほしい。

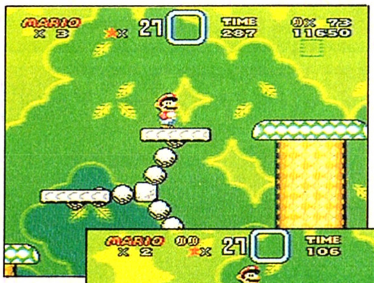


←かなり高くまである、氷世界のコース2。おもいきりジャンプをしても、天井に届かないくらいの高さをもっている。実証済み

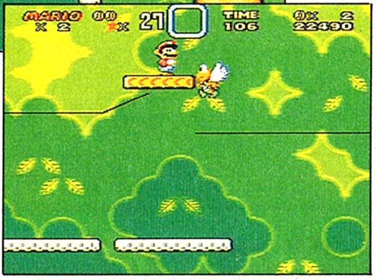
ドーナツ平野コース3

●おちないように気をつけろ!!

前回紹介したヨースター島コース2の背景と、コース3のステージ構成をたして、切り替えスイッチという新しい要素を加えた感じの、ここはドーナツ平野コース3。全体を通して、下の2点のような、高い所を移動していくようになっている。それほど難しいコースということはないのだ。

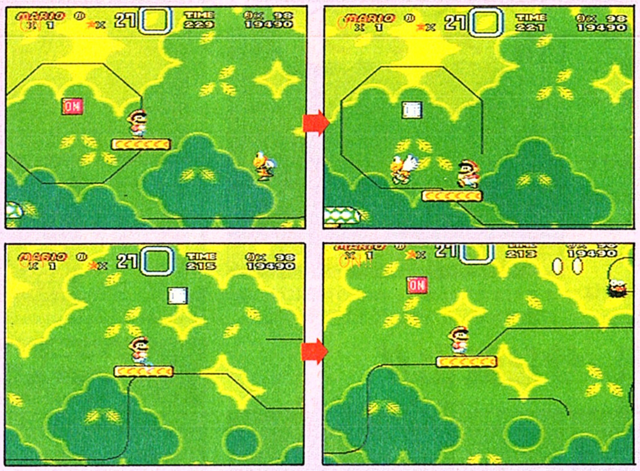


↑ヨースター島コース3にもでてきた、回転する台のバージョンアップ版。中央に?ブロックがあるものも



↑切り替えスイッチを通ってきた所。下には安全のために、動く床が左右へ行ったり来たりしている!!

切り替えスイッチで道を作れ!



切り替えスイッチの仕組みは、線路のと同じで、多方向ある道のいずれかへ移動させるためのもの。基本的にスイッチは、ON がつながると思っていれば大丈夫。

左の写真の上段2枚を見てもらうとわかるけど、ONになってつながっているときは、外へ行けない。こんなときはスイッチを OFF にすれば外へ切り替えられるのだ。下の2枚もまったく同じで、今言ったことの逆を考えればいい。

星マークブロックは1UPブロック!!



↑これがウワサの星マーク入りブロック。さて、今回は1upがでるか、コイン1枚か?

星型マークのブロックは、このブロックをたたく前までに、ドラゴンコインを含むコインを、30枚以上あつめておくと、たたいたときに1upが出現するという、しくみになっている。

このブロックも、?ブロックと同じく、1回たたいちゃうとただのブロックになってしまう。もし、30枚あつめなくて、星型マークのブロックをたたくと、コイン1枚だけ出現するのだ。

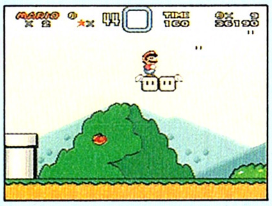
ドーナツ平野コース4

●マリオに強敵現わる!?

マップ上でボタンを押し、コース内に入ってくると、前方に見なれない色の甲羅が落ちている。実はこの甲羅は、ワールドで初登場の、自動追尾型甲羅なのだ。始めは、中味のカメが入っていないので、動かないのだが、画面はしからすべり込んでくるカメが甲羅の中へ入ると、水を得た魚のようにマリオを追いかけてくる。キラキラと光りながら、追いかけてくるのだ。おまけにこいつは、倒すことはできない、しょっぱなからやっかいな敵なのだ。

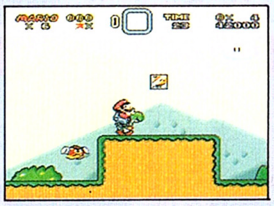
ステージ構成は、いたってシンプル。のびる土管にさえ気をつけていれば、そんなに難しいコースではない。他には、下に書かれているような物が出現。

羽根つきブロック



2キャラ分のブロックの左右に、かわいい羽根がついている。シーソーのように動くんだ!

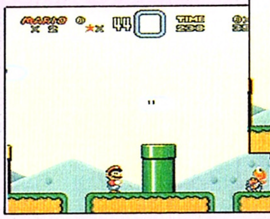
透明ブロック



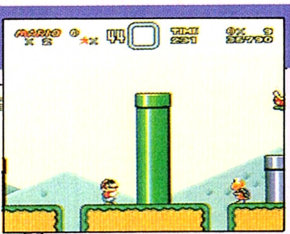
無敵スター、羽根、キノコ、フラワーなどがクルクル回転している、一風変わったブロック。

のびーる土管

なぁーんだ今までの土管と何のかわりもないじゃないか? とバカにしていると、突然、空に向かってスーッとのびていくのが、このびーる土管だ。写真では、1本の伸び縮みをする土管だけれども、2本、3本の所もあるぞ。



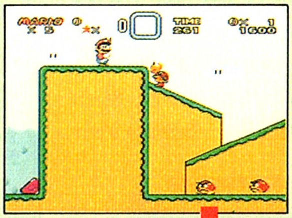
↑へへっ! 別に何ともない土管。と思っていると…



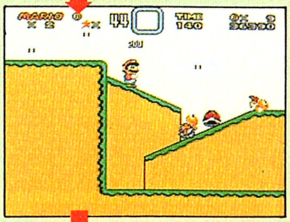
↑ビヨヨーン!! 見上げるほど高い土管に変わってしまった! 前代未聞の土管だぜ!

ノコノコで1UP

普通の、一直線の地面での、ノコノコで1upだったらのせはしなかったけれど、変わった地形での、ノコノコで1upだったのでのせてみた。やり方は写真をおいながら説明していくぞ!!



↑ここは、コース4の中間より少し行った地点。すぐ右の坂の上にいるノコノコを、下へ向かってけとばすと、1UPへ一直線だ!?



↑ノコノコをけとばしたら、けった甲羅を追って走れ! 一度上へのぼっていくけれど、岩があるので下へもどってくるぞ



↑甲羅を画面外へ消さないように、追いかけていく。羽根のはえたクリボーをうまく倒せると、輝やかしい1UPの文字が現れるのだ

ドーナツ平野・隠れ屋敷

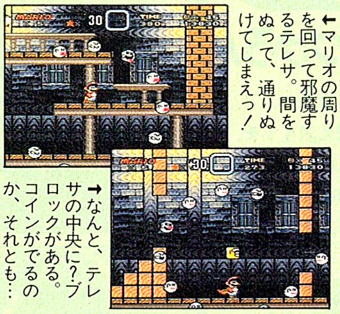
P.76に載っている、ドーナツ平野・秘密コース1をクリアすると、陸上にある孤立した建て物の、隠れ屋敷への道が現れる。屋敷の中には、アトミックテレサと言う、巨大キラーに負けずともおとらないでっかいテレサが出現したり、テレサウルスと言う、ヌボーと空中を宙よう敵キャラが出現する。武器を使って攻撃してくる敵キャラはでてこないので、比較的楽なコースだ。



↑まだまだマリオワールドの世界には、謎の島があることを教えてくれてるのだ

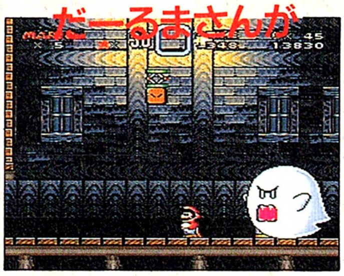
グルグル回って邪魔するやつ!

かーごめ、かごめ、と今にも聞こえてきそうな、テレサのかごめ、かごめ攻撃! この円を描いて回っているテレサは、普段単独でいるテレサの動きと違って、背中を見せても襲ってくるようなことはない。ただ円を描いて動いているだけなのだ。動き回るスピードはゆっくりだし、逃げだすスペースもけっこうあるので、かごめテレサで死ぬようなことは、まずないぞ。

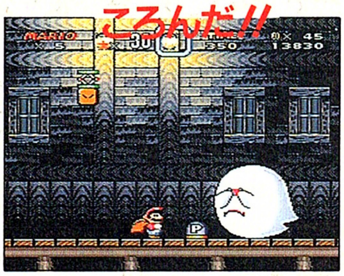

←マリオの周りを回って邪魔するテレサ。間をぬって、通りぬけてしまえっ!

→なんと、テレサの中央に?ブロックがある。コインがでるのか、それとも…

●アトミックテレサ2変化!!



↑巨大なテレサ。名をアトミックと言う。こいつも小さいテレサと同じ習性だっ!

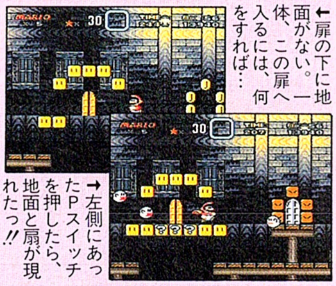


↑このようにふりむくと、顔を隠してしまう。デカいわりにカワイイやつ!

どうやって入るのだろう!?

隠れ屋敷の中には、右の写真のような宙に浮いている、どうやったら入れるのか悩んでしまう扉が存在する。こう書くと、本当に難しい感じがするけれど、実は、写真の画面の左にある、Pスイッチを押せばいいだけなのだ。

ここは、おばけ屋敷のような難しいループはなく、ちょっと考えればすぐ分かってしまうほどのコースなのだ。


←扉の下に地面がない。一体、この扉へ入るには、何をすれば…

→左側にあったPスイッチを押したら、地面と扉が現れたっ!!

ちょっと一休み・敵キャラ・NEWラインナップ

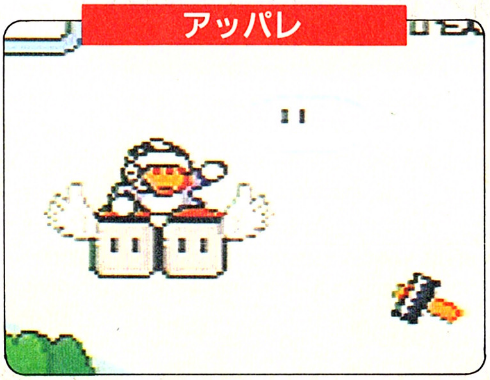
毎回、楽しいキャラクターを登場させてくれるマリオシリーズ。ここでは、コース紹介をちょっとお休みして、ワールドから新しく登場するキャラクターを紹介するぞ。しかし、ここで紹介しているのは、ドーナツ平野までにでてくる、全体に比べればほんの一部にすぎないキャラ。他にもまだまだ、NEWキャラはいっぱい登場するのだ。

何と言っても一押しは、パラシュートをつけて空から飛んでくるパラクリ。左右にゆーらゆらゆれて落ちてくる姿はカワイイ。

パラクリ


↑パラシュートを身につけたクリボー、通称パラクリ。着地すると、パラシュートが上にかぶさるんだ

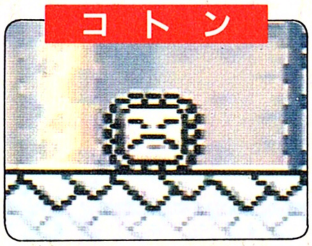
アッパレ


←羽根つきブロックに乗って、ハンマーを投げてくる。下からブロックをたたくと、一発で倒せてしまう、見かけ倒しのキャラ

テレサウルス


←テレサの恐竜版、名をテレサウルスと言う。フワフワ風船のように移動するぞ

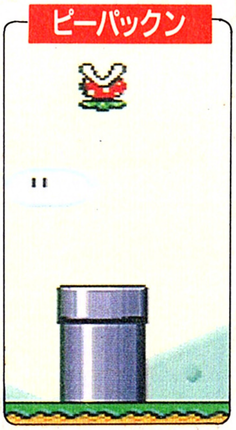
コトン


←「3」にも登場したドスンの子供コトン。アーチ状にピョンピョン動くんだ

チョロボン


←宮崎アニメに出てきた、ススワタリのようなキャラ。ただ回っているだけなのだ

ピーパックン


↑のびーる土管のある、コース4にでてくる。土管の中から、飛びだしてくるのだ

グースカ


←秘密コースーに登場するキャラ。普段は寝ていて、近づくと襲ってくる

ハネクリ


←パラクリと同じく、クリボーのニューバージョン。羽根のはえたクリボーだ

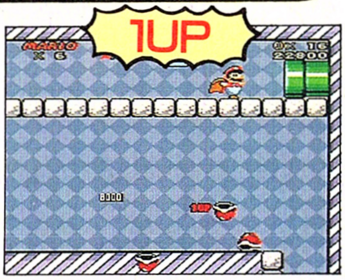
トゲメット


←ただでさえやっかいなメットに、トゲトゲがついている、とんでもないキャラ

ドーナツ平野・緑スイッチ・コース2・1

コースマップの印が赤くなっている所は、2つのゴールがあって、コース2と1がそうだったのは前号で紹介したけど、ゴールの方は教えなかったよね。そこで今回は、もう一つの、別のゴールを紹介すると共に、クリアすると出現する、緑のスイッチも紹介！

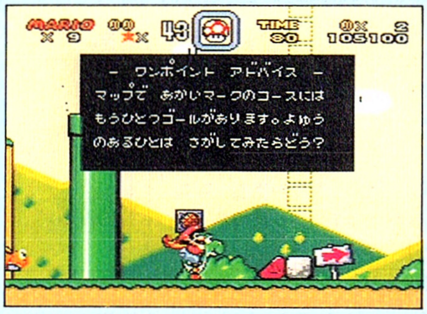
緑のスイッチは、隠れ屋敷や秘密コースなどへ行くための道を通してくれる、とても重要なスイッチだ。



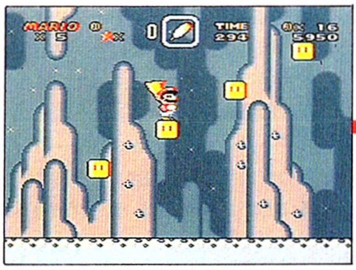
↑緑スイッチ内で1UPをとるの図。スイッチ内には必ず、得するものがあるんだ

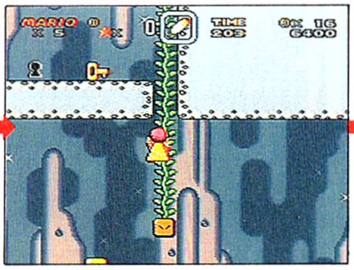
簡単な場所説明

前号でもちょこっと説明した、赤いマークのコースはもう一つのゴールがあるって印。もう一度このことを、よーく頭の中に入れておいてほしい。このページで説明していることは、全部隠されたゴールを通った場所にあるのだ。



●コース2で鍵を入れると…


↑階段状の4つのブロックの一番上のブロックにあることをすると、ニョキニョキとつるが伸びていくのだぁ!!


↑だしたつるをのぼっていくマリオ。上には、鍵と鍵あなが見える。どうやら、ここがもう一つのゴールらしいな！



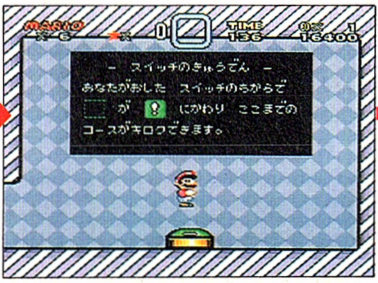
↑やったぜ！ !マークのついた緑のスイッチが、デカデカと現れたっ！ さっそく、スイッチを押すために移動しよう。上にのって、ＸＹＡＢボタンを押せ！

コース2の、地下の部屋に通じる土管に入ると、左のような、ブロックが階段状になっている場所へでる。なんと、ここがコース2のもう一つのゴールがある場所だったのだ。しかも、この場所は、緑スイッチという大事なコースへ行くことが可能になる。とっても重要な場所なのだ!!

●緑スイッチONで、何かが起こる!?

コース2のもう一つのゴールを通過すると、左側に道ができて、緑色のスイッチがコースマップ上に現れる。現れたら、すかさず移動して、緑スイッチの上でボタンを押そう。そうすれば、黄色スイッチ内と同じように、緑スイッチ内に入れるのだ。スイッチ内には、ノコノコや、目の前に甲羅を落とすと、けっとばしてしまう名前不明のカメなどがいるぞ!!


↑ずーっと右へ走ってきたら、巨大な緑色のスイッチに出くわした。さぁ、こいつを押すと、何かが起こるんだ!!



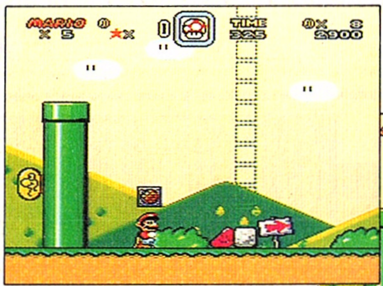
↑ここは、黄色スイッチのときと同じ。押したことによって、点線の部分が実体化する。おまけに、クリアしてきた所がセーブできるのだ

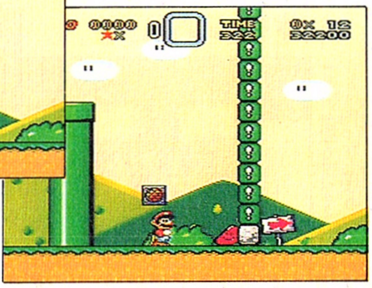


↑外へ出ると、緑色の!ブロックが放物線を描いて飛んでいく。ブロックがバラバラとまかれて、点線部分へ入っていく所を表現しているのだ！

●コース1にブロックが現れた!!

←ヨースター島をクリアして、始めにくるドーナツ平野のコース1。このように、影も形もなかった点線部分が、緑スイッチを押してから、もう一度、この場所へ戻ってきてみると……



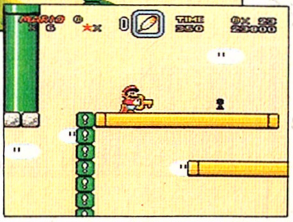

→今まで点線だった部分に、形ある!ブロックがびっちりはまっている。地面におかれている赤い三角形の台は、駆け上がりブロックと言って、壁を垂直に昇るための手助けをするものだ

●ブロックを昇っていくと鍵が!!

緑スイッチを押し、点線部分にブロックが現れたら、どんどんのぼっていってみよう。場所は、マントの練習場のある、コース1だ。ブロックをのぼっていくには、Ｙボタンを押しっぱなしで、下に設置されているかけあがり台をのぼっていくだけ。ボタンをはなさず、13個の!つきブロックをのぼっていけば、上に別のゴールがあり、ここをクリアすると、ドーナツ平野中央に位置する秘密コース1へ行けるのだ。

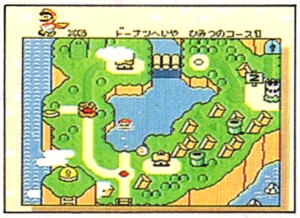
鍵をもつには、Ｙボタンを押しながら、鍵へひっつけばＯＫだっ！


←ブロックの壁をトコトコのぼっていくと…

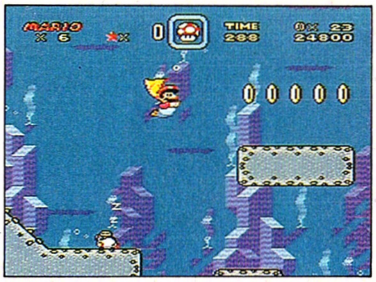

→出口へ通じる、鍵が見つかったぞ!!

ドーナツ平野・ひみつのコース1

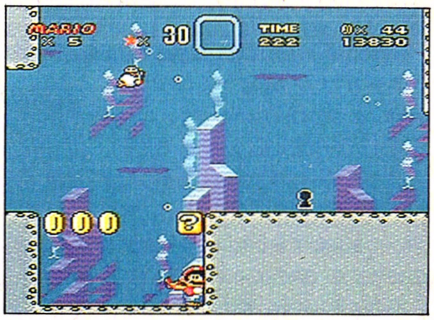
緑スイッチを押し、コース1の上部にある鍵で扉をひらくと来ることができる場所。それがひみつのコース1だ。水中コースだけあって、のんびりとした感じがする。サウンドも、エコーがかかっていて、臨場感タップリ。コースの長さ的には、そんなに長くはない、ゆったりしたコースだ。



↑ひみつのコース1は、マリオがつかっている場所にある。ボタンを押せばコース内へ！



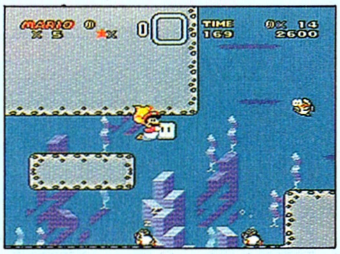
↓水の中を優雅に泳ぐ？　でっ腹マリオ。ちなみに下で寝ているキャラは、グースカだ



↑何やら右の方に、鍵を型どったような型をしたあながあいている。一体このあなは、何なのだろう？

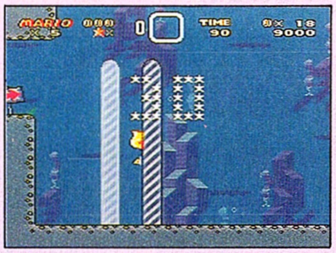
水の中で物をもつと速く泳げる

水の中を速く泳ぐ方法は、マリオ1、2ではAボタン連打、3では、Aボタン連打とカエルマリオになることだった。しかし、マリオワールドでは、地面におちているブロックやカメの甲羅を持つと、持った物をビート板の変わりにして、速く泳ぐことができるのだ。それは、チビマリオも、マントマリオも関係なく、Yボタン押しっぱなしで物にさわれば、速く泳ぐことが可能なのだ!!



↑上の写真では、ブロックを持って泳いでいるけれど、他にも、カメの甲羅を持って泳ぐこともできる。物を持っていると、水の中でもスイスイ泳げてしまうのだ！

ここでは必ず50を取ろう



↑上へ行ったり、下へ行ったりするゴールテープは、高い地点で切ると有利。水の中なのでヒョコヒョコ泳いでいれば、高い地点で切るのもそんなに難しくない

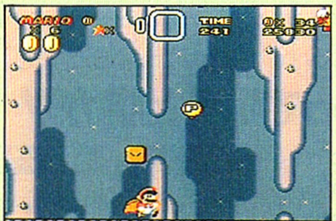
ゴールテープを切ると手に入る星は、100個集めるとボーナスステージに行くことができる。高い地点で切れば切るほど、たくさんもらえる星は最高50個まで入る。そこでこのステージの出番だ。水のステージは、浮力があり、高い地点で止まっていることができるので、テープが最高の地点まできたら、マリオを進ませテープを切る。そうすれば、50個の星が手に入るってわけだっ!!

ドーナツ平野・ひみつのコース2

隠れ屋敷の隣に位置する土管を入ると、秘密のコース2へ行くことができる。地下に作られているコースなので、地面や壁など全体の造りが、すべる氷で表現されている。ここのコースも、上で説明していたコース1のサウンドも同じで、エコーがかかっているのだ。洞窟の中の氷世界のイメージを、うまく表現しているサウンドだぞ。

コースの広さ的にも、コース1と同じくらいで、敵キャラは「3」で登場したブラックパックンなどが出現する。

フワフワⓅを取ると…

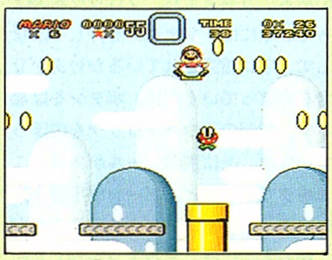


↓マリオの頭の上にあるブロックをたたくと、Ⓟが出現する！

やはり、これもマリオワールドから初登場するアイテム。このアイテムの効力は、取ると体が風船のようになって宙を自在に移動できるというもの。もちろん十字ボタンで好きなように動かせるけど、一定時間有効アイテムなのです。あしからず。



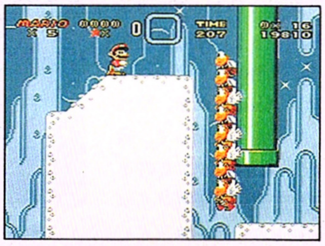
↑Ⓟを取ると、体がプワーッとふくれて、このような形になっちゃうのだ！



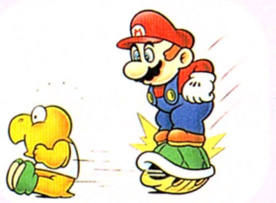
↑地上でもⓅは出現する。口をおもうっきり閉じて苦しそうなマリオだっ！

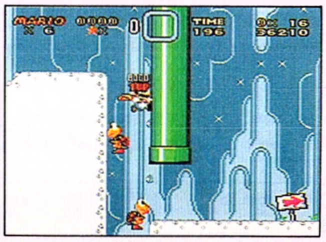
ドレミファソラシドで1UP!!

ドレミファソラシドと軽快な音をたてて、パタパタを連続で倒していく1UP場所が、秘密のコース2にはある。たて一列にズラーッとならんでいるので、1番上のパタパタにうまくのってしまえば、あとは勝手に順序よく倒していってくれるのだ。



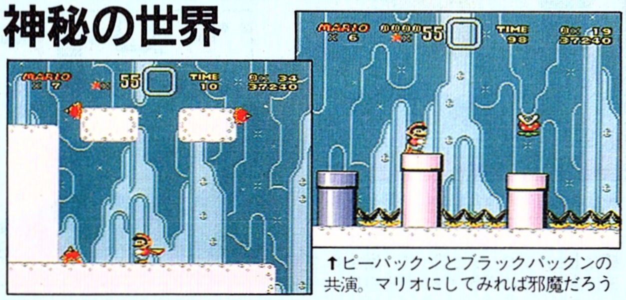
↓たて一列にキレイにならんで飛んでいるパタパタ達！





↓上から順に倒していくと、簡単に1UPなのだっ！

●神秘の世界



↓地面も壁もすべて氷。ツルツルすべってしまうのだ！

↑ピーパックンとブラックパックンの共演。マリオにしてみれば邪魔だろう

ドーナツ平野・城攻略っ!

さて、ここが今回紹介するコースの最後の地点であり、ドーナツ平野の最終地点でもある城。ここは、城と名がついているだけあって、上へ上へと昇っていく構造になっている、とても大きなコースだ。

城の内部には、岩で作られたトラップがけっこう存在している。写真で説明してあるものは、その中の代表的なものだ。構造的には、そんなに難しくはないのだが、あせって先へ行こうとすると、壁と壁の間にはさまれて死んでしまう、なんてこともある。

ここは、じっくり行った方がいい場所なのだ。

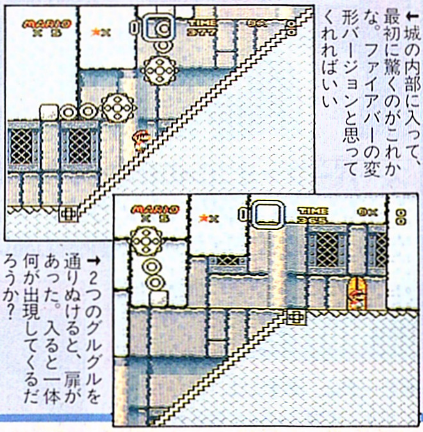
はさみうちブロック



←左側は固定壁だから、もしはさまれたら一巻の終り

こんな場所、余裕だぜ!　といきがって、ブロックをヒョイヒョイのぼってくると、写真のようなブロックの動きに反応できずに、はさまれてしまうのだ。この辺の安全地帯は、マリオがいる場所と、上のブロックの上。他には、存在しないのだっ!

恐怖のエスカレーター

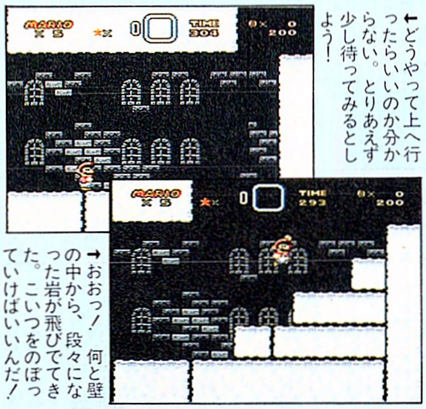


←城の内部に入って、最初に驚くのがこれかな。ファイアバーの変形バージョンと思ってくれればいい

→2つのグルグルを通りぬけると、扉があった。入ると一体何が出現してくるだろうか?

何の変哲もない所が!

一見すると、別にどうってことない画面。実は、同じ場所で撮ったものなのだ。下の地面と、右の壁を見てもらうと分かると思うけど、動いていない。そう、自分が動かず、壁が移動しているのだ。

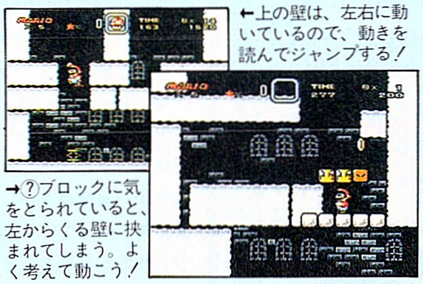


←どうやって上へ行ったらいいのか分からない。とりあえず少し待ってみるとしよう!

→おおっ!何と壁の中から、段々になった岩が飛びでてきた。こいつをのぼっていけばいいんだ!

タイミングが命です

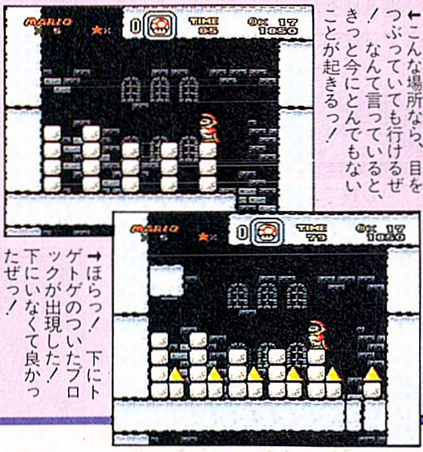
ここで説明しているものは、油断していると、すぐに挟まってしまう所と、いつまでたっても上へ行けなくなってしまう所の2種類。特に先に言った場所は?ブロックが3つもあるので要注意!



←上の壁は、左右に動いているので、動きを読んでジャンプする!

→?ブロックに気をとられていると、左からくる壁に挟まれてしまう。よく考えて動こう!

トゲトゲブロック!



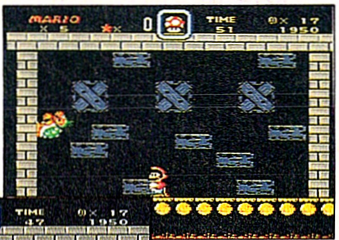
←こんな場所なら、目をつぶっていても行けるぜ!なんて言っていると、きっと今にとんでもないことが起きるっ!

→ほらっ!下にトゲトゲのついたブロックが出現した!下にいなくて良かったぜっ!

城のボス・モートンの倒し方

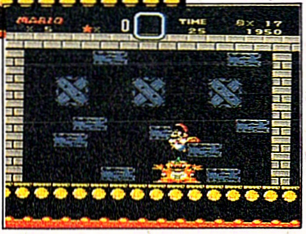
ドーナツ平野のボスであるモートンは、クッパ直属の部下。マリオ達のことを、城の最上階でまちぶせている、とっても悪いやつなのだ。モートンには、専用の武器はなく、壁をよじのぼったりしながら体当たりしてくるだけ。体力資本形のボスキャラだ。

こいつの倒し方は、地面を移動しているときに、上からふみつぶすだけ。回数は3回。だから、前作の「3」にでてきたステージボスの倒し方と、ほとんど同じってわけだ。ただし、モートンが左右の壁をよじのぼっているときに、ふみつぶそうとしても、ダメージはあたえられない。そのことを頭の中に入れて攻撃していこう。



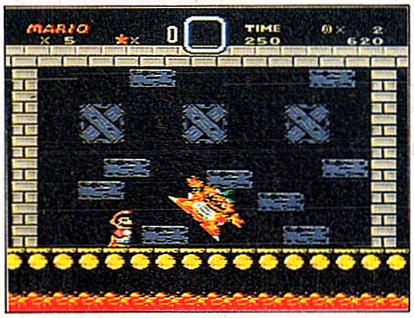
↑出現した直後にジャンプでかわすと、このように壁をよじのぼっていく!





→確実に1ポイントダメージを与えた所。あと2回で倒せるぞ!!

↑上から落ちてくるときは、下にいる自分と縦軸が合った時。合ったら、すぐ逃げろ!!



←ボス・モートンを倒した直後の写真。ぴろーんと広がったと思ったら、クルクル回りながら小さくなってしまうのだ

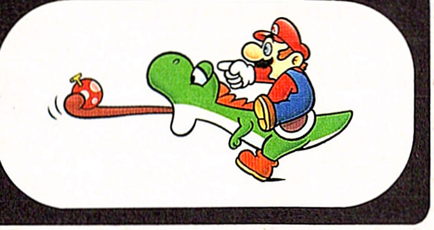
おまけ



↑ボスを倒し、ドーナツ平野に平和を取り戻すと、この画面が現れるのだっ!

今回はここまで!!

総ページ数8ページと、前回よりも3ページも多く紹介してきたマリオワールドも、ここでオシマイ。次号は、もっともっとつっ込んで紹介!!



F-ZERO™

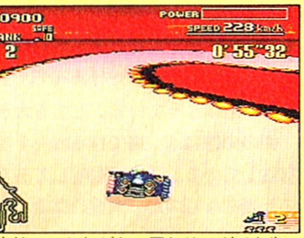
■任天堂
■11月21日発売
■¥7000（税込み）

スーパーファミコンの機能をフルに生かした究極のレーシングゲーム。話題性ではとうていマリオにかなわないけど、ゲーマーの間ではなかなか評価の高いソフトなのだな。

●リーグ戦8コースの見どころをご案内

基本的に『F-ZERO』は、スケールの大きくなったF-1レース。だから、操縦法さえマスターしてしまえば、あとはタイプの異なるコースをいかに攻略するかにかかってくるわけだ。

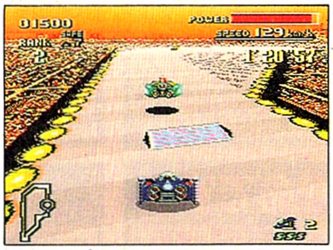
そこで今回は、前回紹介しきれなかった残り8コースの見どころを、簡単にご案内しよう。どのコースも勝ち進まなければお目にかかれないのだぞ。



↑当然のことながら、同じリーグでも先に進むほど、コースの難易度は高くなるのだ

QUEEN-1 MUTE CITY Ⅱ

各リーグは、必ずここ「MUTE CITY」で幕を切って落とされる。ただ、リーグによってレースの行われる時間が違うため、QUEENリーグでの背景は夕刻となっている。Ⅰにロータリーが加わっただけの、シンプルなコースレイアウトだ。



↑トラップはⅠとまったく同じだ。ただ、ジャンププレートがコーナーの手前にあるので、着地をしくじらないようにしたい

KING-1 MUTE CITY Ⅲ

KINGリーグ第1戦の舞台は、夜の「MUTE CITY」。コースレイアウトは、KNIGHTリーグの第1戦とほとんど同じだ。違いと言えば、1部コース幅が狭くなっていることと、地雷の仕掛けられた区間があることぐらい。そこが難しいんだけどね。



→バックストレートは、ジグザグに幅が狭くなっているのだ



←地雷を避けながらも、ムダのないライン取りをしたいところ

QUEEN-2 PORT TOWN Ⅰ

「PORT TOWN」のショートコースで行われる。やはりポイントとなるのはワイドジャンプ。飛距離が短すぎると即リタイアにつながってしまうので、思いきりの良いジャンプを心がけたい。また、S字の先に入れ違いに設置されている、左右方向強制マグネットのダメージは最小限に。



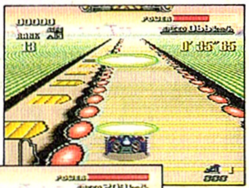
→ちょっと飛び過ぎかな、と思うぐらいジャンプしたほうがよいのだ



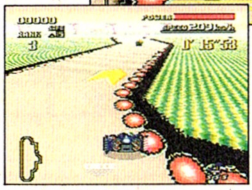
←左・右・左と連続で配置されている。ハンドルの左右への切りかえは早めに！

KING-2 DEATH WIND Ⅱ

強力な横風が吹きつづける「DEATH WIND」に、いくつかのコーナーがつけ加えられ、多少テクニカルな味つけがなされている。1つ1つのコーナー自体はたいしたことないのだが、常に吹いている横風がハンドリングに微妙な影響を与えるので、流されないように注意すること。



→コース幅いっぱいがピットエリアとなっているので、補給はラクチンだ



←3つあるダッシュゾーンを利用できるかどうかが、勝負の分かれ目となるぞ！

QUEEN-3 RED CANYON Ⅰ

コースは、ホームストレート、鋭角コーナーの続く区間、S字コーナー連続区間、そして直角コーナーの続く区間と、明確に4分割されている。なかでも、ポイントとなるのは、S字に設置されている3つのジャンププレート。連続使用で、大幅にコースをショートカットすることが可能だ。



→S字を一直線に抜けられるように、プレートが連続して配置されている



←飛距離の調整を誤まると、下方向強制マグネットのトラップが待っているぞ

KING-4 RED CANYON Ⅱ

Ⅰよりも距離が長くなっているぶん、トラップやコーナーの数も増えている。ポイントとなるのは、バックストレートのシケインがある区間。ここでは2通りのライン取りが考えられるのだ。1つは通常のコースを通るライン。そしてもう1つは、ワイドジャンプを使って一直線に進むラインだ。



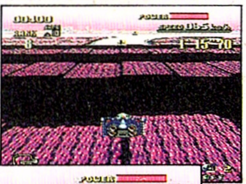
→通常のルートを走ると、シケインの先に地雷地帯が待ち受けている



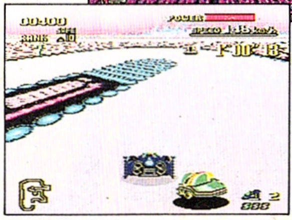
←距離が長いので、途中にもジャンププレートがある。着地をしくじるなよ！

QUEEN-5 WHITE LAND Ⅱ

リーグの最終コースだけあって、テクニカルなコースレイアウトとなっている。特殊コーティングが施されスリップするクランク。直角コーナーをはさんで連続するヘアピンカーブ。そして極めつけなのが、2つのコーナーの間にはさみ込まれているワイドジャンプだ。何よりも、パイロットの腕が問われるコースと言えよう。



→着地するといきなり右コーナーが待っている。飛距離調整が難しい



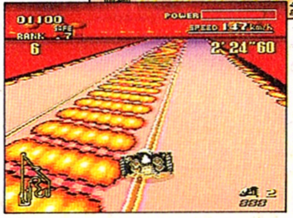
←常に先を考えたライン取りを心がけること

KING-5 FIRE FIELD

「GRAND PRIX」モードの最終コース。距離が非常に長いうえ、トラップやコーナーの難度も高く、全コース中でも群を抜いてテクニカルなコースレイアウトである。スタート直後のホームストレートにいきなり地雷があるなど、一瞬たりとも気を抜けない。そのため、テクニックだけでなく、強靭な集中力も要求される。



→ピットエリアに入ると大まわりになる。ノーピットで走りたいところ



←できるだけダメージを少なく走るのがポイント

SUPER FAMI-COM 情報局

開発状況速報!!

スーパーファミコン発売日が目前に迫ってまいりました。心と財布の準備は整っていますか？　どのソフトを買おうか迷っている人は、新鮮な情報をたっぷりと仕入れてある当情報局を参考にして下さい。今回はビッグニュースも飛び込んできてますよ。

今回の注目作!!

数あるスーパーファミコンソフトの中から、特に注目したい１本を選んでお届けするこのコーナー。その栄誉ある第１本目に選ばれたのは、シューティングゲームファンの期待を一身に背負っているこのゲーム！　さあ、さっそくいってみよう！

グラディウスIII

■コナミ■12月21日発売予定■￥7800（税込み）

メーカー発表完成度 80%

技術力爆発！アーケード版を越えるか？

スーパーファミコン版のグラディウスIIIは、色々とオリジナル要素を導入しつつも、アーケード版の持つイメージを崩すことなく制作されている。さすがは伝統あるシリーズというべきか。

スーパーファミコンでのオリジナル部分としては、面構成があげられる。まず、アーケード版ではびっくりさせられた３Ｄの４面だが、これはスーパーファミコン版では消えることになった。また、超高難易度の代名詞ともなった、キューブの飛び交う９面も、同様に削除されることに決定した。もちろん、その分スーパーファミコンではオリジナル面が導入されている。それがどんな面なのかは、今の段階ではまだ秘密だ。

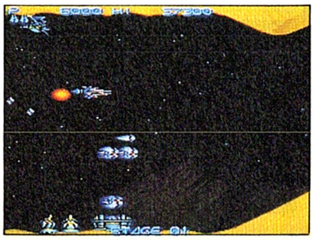
グラフィック的にも、２重スクロールなどの新要素が導入されており、より奥深い背景がいたるところで見ることができる。

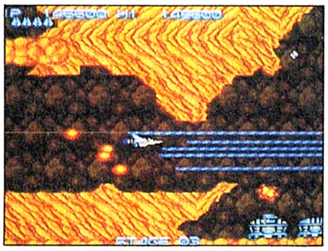
あと、スーパーファミコン版では、難易度が３種類から選択できるようになっている。一番やさしいモードなら、初心者でも楽しめるはず。



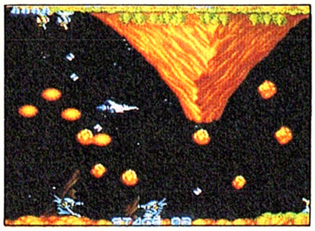
↑ゲームがスタートする。宇宙空間を敵機が飛んでくる。心地良いリズムに乗せて戦いが始まる

→砂丘の間を抜け、ビッグバイパーはゆく



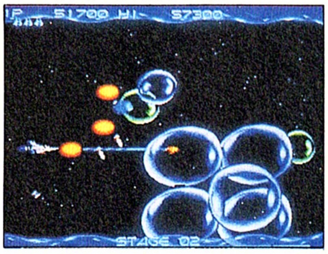


↑レーザーを撃ちまくり、進みゆくビッグバイパー。ステージの終わりも近い



↑グラディウスには欠かせない。ご存じ逆火山です

→美しいグラフィックに見とれていると危険だ。注意！



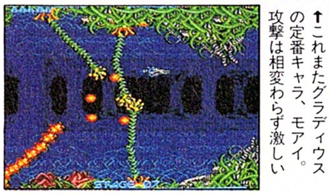
全10面・美しくも過激なステージ

グラディウスといえば、面ごとにがらっと雰囲気が変化する美しいグラフィックと、個性あふれる背景が魅力の１つだが、今回のグラディウスIIIもなかなか美しい面が準備されている。アーケード版と基本的には変わらないとはいえ、面の並び方は多少変化している。

砂漠の１面、泡の２面、火山の３面などはアーケード版と同じだが、アーケード版では５面だったモアイステージが４面に、７面だった炎のステージが５面に、８面だった植物のステージが６面にと、それぞれ変更されている。また、アーケード版での６面にあたる触手と細胞のステージが、スーパーファミコン版では最終面になっている。



↑これまたグラディウスの定番キャラ、モアイ。攻撃は相変わらず激しい

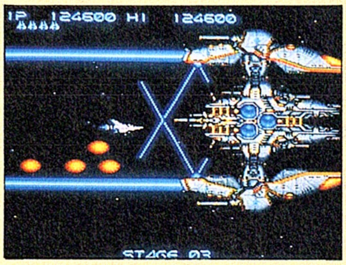


↑ゲーム終盤。緑がキレイですね

はみだし情報　忍者根本・グラIIIの雑感を語る

実際にスーパーファミコン版を取材したときにプレイしてまず感じたのは、簡単になったことと、ステージがずい分と短くカットされていたことだった。難度は、イージーモードでプレイしたせいもあるが、「グラIII＝狂難度」の公式はきれいに崩れ去ったと思う。それでも、聞いた話によると、最も難しいモードはアーケード並の難度あるいはそれ以上にするかも知れないとのこと。いずれにしろビギナーから中級者までには満足いくだろう。

ステージをシェイプアップしたのは、結果的には良かったのではないか、と思う。例えばアーケードステージ１の砂ライオンエリア、ステージ３の地底迷路っぽいエリアなどはばっさりとカットされていて、テンポは確実に良くなっている。またアーケードで破壊できなかったものでこわせるようになったものが多く、ゲーム性まで変化した。アーケードで感じた不条理ささえもカットされたと言っていいだろう。



↑初心者の突破をはばみ続けた三代目ビッグコア。ゲームセンターの恨みは家ではらそう

ジェリービーン

■ＣＢＳソニーグループ■発売日未定
■価格未定

メーカー発表完成度 00%

ストーリー性の高いゲームだ

『ジェリービーン』のワールド数は８つ。それぞれが３つのステージに分かれており、合計24のステージが準備されている。８つのワールドはそれぞれ個性たっぷりの世界。草原の世界や、氷の世界があるのは当たり前。その他にも鯨の腹の中や、はたまた宇宙に飛び出して、スライムは冒険をすることになる。

全体的には、かなりストーリー性が高いので、物語を楽しみながら遊べるゲームに仕上がる予定。一度クリアしても、また遊びたくなるゲームにするのをを最終的な課題に、大詰めの開発が進行中だ。



←キャラクターはこんなに可愛くなっているのだ



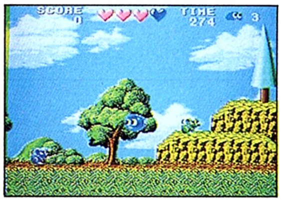
→ねずみ。いわゆるザコキャラってやつですね



←氷の国で登場するペンギンくん。ヘタヘタ歩く



↑これは旧バージョンの画面写真。完成バージョンはもう少し可愛い絵柄になっている



←はやく新バージョンの画面を見てみたいなぁ

はみだし情報 グラフィックの変更について

画面写真を見てもらえればわかる通り、ジェリービーンのグラフィックが前回と変更となった。前回の絵はどこかゲームのイメージに合わない、ということで、新たにすべてを描き直したのだ。

改めてドット絵を打ったのは、クインティのキャラクターデザインでもおなじみの杉森建氏。グラフィックのどこに注目して遊んでほしいですか、の問いには、「主人公のムニョムニョ、プルプルした独特の動きのグラフィック」と、自信たっぷりの返答をしてくれました。

ジャンボ尾崎のホールインワン

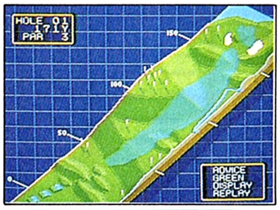
■ハル研究所■91年２月発売予定
■￥8900（予価・税込み）

メーカー発表完成度 65%

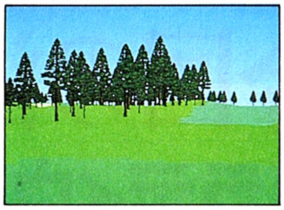
起伏が見えるゴルフゲーム

コース上の起伏などが組み込まれている『ジャンボ尾崎のホールインワン』。基本的には上からの見下ろし画面でコースが表示されるのだが、使える色数が多いので、起伏がちゃんと見て取れるようになっている。また、コースの起伏だけを図式化して表現するグラフィックをが準備されており、試合中のいつでもその画面を呼び出すことができる。上から見ているだけでは判別できないような細かい起伏も、こちらの画面を呼び出すことで、いつでも確認できるという親切設計だ。あと、ティーショットのときには、ティーグラウンドから見た風景が３Ｄで表示される。

選べる選手も何人か準備されているので、フォームや飛距離、または容姿などで好みの選手を選んでプレイできるようになっている。



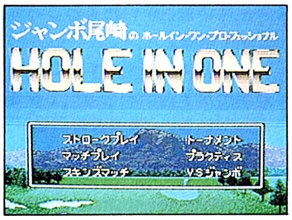
→ここまで段差が多くなくてもいいのに。でこぼこ



←ティーショットのときだけは３Ｄ画面になる。美しい



↑各種ゲームモードの内の１つ、スキンズマッチの途中経過を示す画面。よく見ると数字が変だが、それは開発中だから。気にすんなよ



→タイトル画面。いろいろなプレイモードが見える

はみだし情報 ジャンボのクラブがもらえる？

このゲーム、普通にコースをラウンドするだけのストロークプレイだけでなく、１対１でホールごとの勝負をするマッチプレイ、ホールごとにかかっている賞金を奪い合うスキンズマッチ、４日間を戦うトーナメントプレイなど、さまざまなプレイモードが準備されている。

その中でも、一番特色があるプレイモードが"ＶＳ・ジャンボ"。コンピューターが操るジャンボ尾崎と対決するモードなのだ。これに勝つとゲーム中でジャンボ尾崎から、愛用のメタルウッドをもらえるのだ。

遥かなるオーガスタ

■Ｔ＆Ｅソフト■発売日未定■価格未定

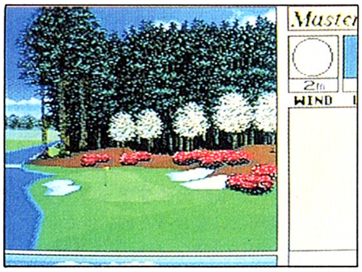
メーカー発表完成度60%

ゴルフコースの完全移植ゲーム

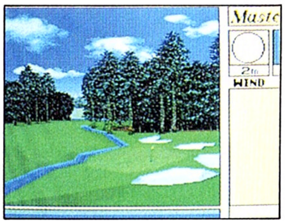
パソコン版で人気の高かった『遥かなるオーガスタ』。そのスーパーファミコン版の開発も順調に進んでいるようだ。ポリシスというシステムを採用し、完全な３Ｄ画面処理が行われているゴルフゲームである。これにより、ボールがどこへいこうとも、そのボールのある地点から見た風景が画面上に写し出される。そのため、あたかもそこにいるかのような気分でゴルフを楽しめるというわけだ。

ゲームの舞台となるコースは、世界中のゴルファー憧れの場所、オーガスタ・ナショナル・コース、ゴルフ４大トーナメントの内の１つ、マスターズが行われることでも有名なコースなのだ。

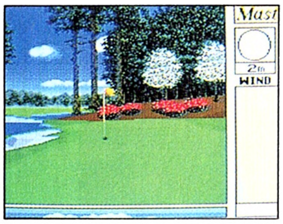
このゲーム、普通のＲＰＧのように、悪の象徴である大ボスを倒すことが目的ではない。ただ、地球へ戻る方法を探すことがゲーム目的の柱になっている。



↑見よ、この美しい３Ｄ画面を！　実際にそこにいるかのようじゃないか。スゴイ！



→オーガスタ名物ホール。祈る気持ちを忘れずに（笑）



←グリーン上の微妙なアンジュレーションがわかるかな？

はみだし情報
オーガスタとはなんぞや

このゲームの舞台となるオーガスタ・ナショナル・コースは、アメリカはアトランタ州にある世界的に有名なゴルフコース。もちろん会員制なので、たとえ大統領であってもおいそれとプレイすることはできない。また、会員券も金さえ積めば買えるというシロモノではない。

そのオーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと正式契約し、コース設計図を元にコースを完全に再現したのがこのゲーム。ホールのレイアウトはもちろん、斜面の角度やライの状態まで、完全に実際のコースと同じように作られている。さらにスゴイことには、木の枝振りや葉っぱ１枚１枚まででもがデータとして入っているというから驚きなのだ。

ガデュリン

■セタ■91年2月発売予定■￥8800(税込み)

メーカー発表完成度 80%

自航惑星が舞台の近未来RPG

宇宙に浮かぶ自航惑星ガデュリンを舞台にするこのゲーム。シナリオ面を重視したRPGなのだ。

ストーリーを簡単に説明しよう。西暦2412年、地球の宇宙船がワープ中の事故によって、惑星ガデュリンに不時着する。乗り組み員のリュウは、地球へ戻る方法を探すため、ガデュリンを冒険することになるのだ。その途中、リュウはガデュリンに住む妖精ファナと出会い、一緒に冒険することになる。

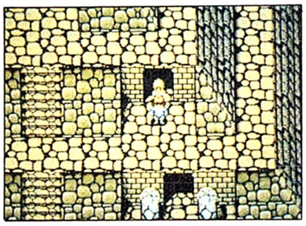
このゲーム、普通のRPGのように、悪の象徴である大ボスを倒すことが目的ではない。ただ、地球へ戻る方法を探すことがゲーム目的の柱になっている。

自分のパーティーは基本的に4人編成。ただし、リュウやファナなどの主要キャラ以外は、場面によって色々な人がパーティーに加わることになるらしい。





↑とつぜんトカゲのバケモノが出現した。逃げるか、戦うか？　ファナがいるから魔法も使えるぞ



↑森を抜け、泉のほとりに立つリュウ。薄暗い水面の上に彼が見たものは？

←ダンジョン内を進むリュウとファナ。迷うんじゃないぞ



↑ダンジョンの中にも敵はいる。巨大なクモ、タラントだ。リュウ1人なので魔法は使えない

はみだし情報

ゲーム以外のガデュリンの世界

自航惑星ガデュリンは、スーパーファミコン以外のメディアでも幅広く使用されている舞台世界だ。それらを紹介しよう。

『ディガンの魔石』。こちらはパソコンRPG。今秋、低価格の復刻版の発売が予定されている。

オリジナルビデオアニメ『ガデュリン』。スーパーファミコン版の導入部にあたるストーリーになっている。そのサウンドトラックとオリジナルドラマが収録されているCDも発売されている。

小説『自航惑星ガデュリンシリーズ』第1部・全3巻も発売中。続編も今秋刊行予定。マンガも『ガデュリン乱世編・魔剣ルヴァ』と題する作品が現在連載中である。

アクトレイザー

■エニックス■12月発売予定■価格未定

メーカー発表完成度 90%

神の仕事は多忙なのである

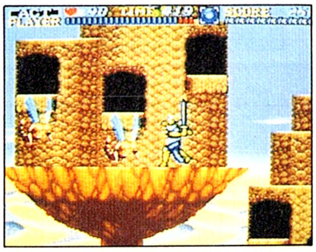
プレイヤーが神となり、平和な人間社会を地上に作り上げることが目的のこのゲーム。アクションモードとクリエイションモードと呼ばれる2つのモードから成り立っている。

クリエイションモードとは、人々が地上で文明を起こしていく様子を眺め、色々な指示を与えるモードだ。このとき、神は天空城から地上を見下ろしている。

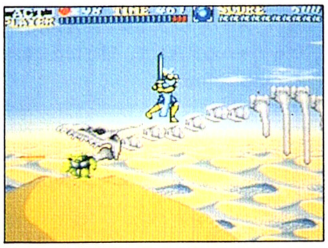
アクションモードは、人々の発展を邪魔する悪と戦うモードである。こちらは純粋なアクションとなっている。



↑雨を降らせる。すると、大地が緑になる。人が増え、それに比例して神の力も上がる



→アクションモード。剣をふりかざして敵キャラに立ち向かえ！



↑骨の竜の上に飛び乗り、走り続ける神。キャラクターもさることながら、背景のグラフィックの美しさにも注目してほしい

はみだし情報 ゲームの流れを説明しちゃうぞ

ゲームは、まずアクションモードから始まる。そこで戦い、マップの最後にいる魔物を倒すと、そいつが支配していた地域に人々を住まわせることができるようになる。その地域で村が繁栄し、人口が増えるにつれて神のHPが上昇する仕組みだ。

しかし、その地域の魔物は全滅しているわけではない。人々が繁栄し、神の力が増えたなら、今度はその地域に完全な安定を与えなければならない。そこに残っている魔物のボスを倒すべく、再びアクションモードへと突入するのだ。そいつを倒すと、その地域は平和になる。そして、次の地域へと神は戦いにおもむくことになるのだ。

ドラッケン

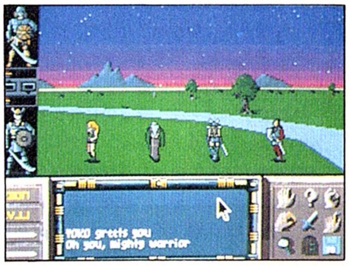
■ケムコ■91年3月発売予定
■￥8800(税込み)

メーカー発表完成度 70%

リアルタイプの3D・RPG

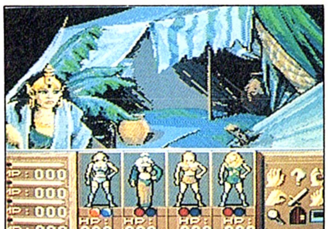
野外の風景が完全な3Dで表現されるこのゲーム。今までの3D表現のように、東西南北の決まった方向しか見えないのではなく、たとえば北北東にある塔に向かい、そちらに歩いてゆくことも可能。この場合、塔が近付いてくるのがちゃんと表現される。

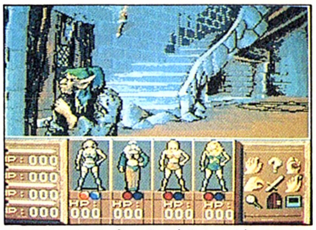
時間はリアルタイムで流れるので、何もしないままでもいずれ日は沈み、夜になる。夜空には星座がまたたき、しかもそれが実際の夜空と同じように動くのだ。その動きを見て方角を判断することも、もちろん可能である。



↑夕闇迫る平原を歩く4人の仲間達。時が流れるに従って空は暗くなり、星はゆっくりと動くのだ

→テントを張って暮らしている女性。敵か味方か、はたまた…？





↑ここはどこだ？　城の中らしいが…

はみだし情報 モンスター達のアニメーション

このゲームの中には、約60種のモンスターが登場する予定。これらのモンスターはそれぞれ独特の攻撃をするのだが、それらはすべてアニメーションで表現される。数多くの絵のパターンを使用するため、かなりの容量を使ってしまうとのことだが、なるべくモンスター数を減らさないように頑張って開発しているとのことだ。

さらには、モンスターによって登場の方法が違う。遠くに点のように見えていた敵がゆっくりと近付いてきて戦闘になったり、画面端からてくてくと歩いてきて戦闘にはいるものなど、3Dならではの登場方法がいくつか準備されているのだ。

ボンバザル

■ケムコ■12月１日発売■￥6500(税込み)　メーカー発表完成度100％

全130面もある頭の体操ゲーム

マップ上の全ての爆弾を爆破すれば面クリアとなる、ごくシンプルなルールのこのゲーム。ただし、タイルから落ちたり、爆風に巻き込まれたり、制限時間を越してしまうとマイキャラの残りが１人減り、全員いなくなるとゲームオーバーとなる。

マップ上にはＢＯＭＢ（爆弾）とＭＩＮＥ（地雷）とがあり、両方とも全部爆発させなければいけない。また、爆弾には３種類の大きさがあり、それぞれ爆発規模が違うので、どれから爆発させるかが頭の悩ませどころとなるのだ。



➡爆発物の取り扱いの勉強にもなるゲームなのだ（ウソ）



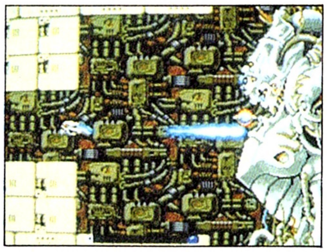
➡だけど、発売日がちょびっと先になってしまった。残念

スーパーR-TYPE

■アイレム■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度 40％

名前もスーパーになって登場する

Ｒ－ＴＹＰＥⅡは、スーパーファミコン版では『スーパーＲ－ＴＹＰＥ』と名前を変えて登場することとなる。アーケード版の完全移植にはならず、ややオリジナル要素が入ることが確定的となった。詳しいことは未定ながら、面構成などではなく、自機を含むキャラクター関係にオリジナル要素が入る可能性が高いらしい。注目しつつ、続報を待っていてほしい。



➡名前がパワーアップしたぞい！

BIG RUN

■ジャレコ■91年３月発売予定■価格未定　メーカー発売完成度 10％

どこまでも続く熱砂の世界

こちらもアーケード版とは違い、オリジナル要素が入ることが確定している『ＢＩＧ　ＲＵＮ』。そのオリジナル要素とは、区間のタイムによってスポンサーが付き、よりよいパーツを使用できるようになるというもの。ただ走るだけのゲームではなくなっているのだ。ただ、発売日は遠く、パリ・ダカールラリーの雰囲気を家庭で味わう日は、まだまだ先のことのようだ。



➡いつになればゴールが見えるか

超魔界村

■カプコン■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度 70％

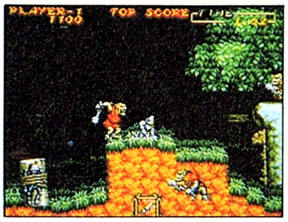
アーサー３度目の魔界での冒険

前２作ともバリバリの難易度でアクションゲーム小僧の指先に挑戦し続けてきた魔界村シリーズ。スーパーファミコンで登場する『超魔界村』も、かなりハードなアクションゲームになりそうな予感。グラフィックも強化され、不気味な感じがよく出ているゲームになっているぞ。

今回のアーサーは、今までになかった２段ジャンプというアクションができるようになった。これによって攻撃の幅がかなり広くなっている。また、着用すると武器の威力が増大する鎧など、ニューアイテムもいくつか加わっている。各種魔法には色々な効果が加わり、ぐんとパワーアップしたものになっているらしい。



➡敵に立ち向かうばかりでなく、かわすことも重要だ



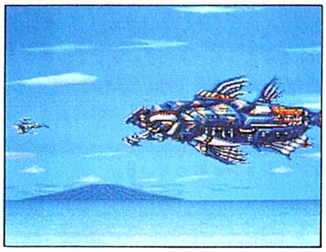
➡地面にうずくまるアーサー。背中には敵が。ピンチだ！

ダライアスⅡスペシャル

■タイトー■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度 10％

現在料理中、仕上がるのを待て！

アーケード版をはじめとして、各種ゲーム機に移植されているダライアス。スーパーファミコン版は今までのダライアスの移植ではなく、オリジナル要素が導入された新しいダライアスとして登場する可能性が高い。スーパーファミコン発表会以後、１からゲームを見直して、現在新たに練り直している最中なのだ。

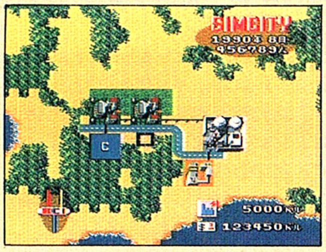


➡いい味の仕上がりを期待します

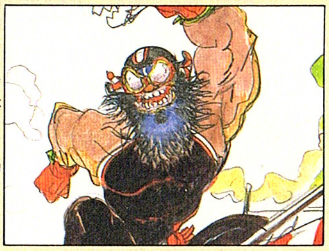
他メーカー開発速報・大作が動き始めた！

締切り直前にニュースが飛び込んできた。スクウェアの新作『ファイナルファンタジーⅤ』の制作が正式に発表されたのだ。前作までの世界観はそのままに、スーパーファミコンならではの演出を盛り込む方向で制作が進行中。来年夏頃発売を目安にして開発しているとのこと。期待しよう。

その他のソフトはまとめていく。新感覚の思考ゲーム『シムシティ』、アクションゲーム『ポッパーズ』、パソコン版の人気作『イースⅢ』、『ダンジョンマスター』、リアル路線のスポーツゲーム『スーパープロフェッショナルベースボール』、ともに新しい情報がないまま。沈黙を守っている。



➡発売が待たれる『シムシティ』



➡スクウェアがついに動いた！

スーパーファミコン参入メーカー一覧

●ＩＧＳ　●アイレム　●アスク講談社　●アテナ　●アスキー　●アトラス　●イマジニア　●ＳＮＫ　●エポック社　●カプコン　●カルチャーブレーン　●光栄　●ココナッツジャパン　●コトブキシステム　●コナミ　●サン電子　●ＣＢＳソニーグループ　●ジャレコ　●スクウェア　●セタ　●ソフエル　●タイトー　●チュンソフト　●Ｔ＆Ｅソフト　●テクモ　●テクノスジャパン　●データイースト　●東映動画　●東京書籍　●東宝　●ナツメ　●ハドソン　●ハル研究所　●バンダイ　●バンプレスト　●ＢＰＳ　●ビック東海　●ビクター音楽産業　●ヒューマン　●ホットビィ　●ポニーキャニオン　●メディアジェニックジャパン　●メルダック

以上44社（10月23日調べ）

ハード自体がまだ発売されていない段階でありながら、サードパーティーに名を連ねるメーカーは増える一方。年内にも50社を越える可能性もでてきた。スーパーファミコンに寄せる我々ユーザーの期待もふくらむばかりである。


MD
MEGA DRIVE
今冬発売予定
4メガ
希望小売価格
¥6,500(税別)
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウエアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです
ドラマチックアクションゲーム
古より伝わる魔狩り一族の宿命……。
人界に忍び込む魔物を狩るたったひとりの魔物ハンター「真野妖子」は16才の女子高生。
ある日、鐘の音とともに魔界からの使者が迫る。
魔物ハンター妖子の本当の闘いが始まる。
メディアミックス展開中 オリジナル・ビデオ・アニメーション
12月1日(土)より独占ロードショー!!
アニメシアター テアトル池袋 ☎03・987・4311
遂に妖子のオリジナル・ビデオ・アニメーションが公開されます。その他、PCエンジン(CD-ROM²)、アルバム、小説、ゲームブック、ビジュアルブック等も発売予定。トータルメディアでのプロモーションを展開。「魔物ハンター妖子」の世界を広げます。
前売鑑賞券は
テアトル系劇場窓口、プレイガイド、アニメショップにてお求め下さい!
▼一般1300円(当日1600円のところ)
学生1100円(当日1300円のところ)(税込)
妖子オリジナルポスター付(テアトル池袋窓口のみ)
まものハンターようこ
妖子
魔物ハンター
第7の警鐘
©NCS Corp. 1990 ©MUTSUKI & MIYAO 1989
young メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-486-6588(受付時間)9時～18時
サービステレフォン(テープ)03-486-6318



Nintendo GAME BOY™
Final Reverse
ファイナルリバース
最後の逆転
自機の軌跡が、敵の軌跡に!!
異空間、頭脳型シューティングゲーム!!
宇宙歴7770。銀河系宇宙基地に異星人が急襲してきた。
選ばれし戦士達は、5機の戦闘機に乗り込み迎撃開始。
しかし、その時、宇宙空間に突如"歪み"が生じた!! 戦士達の運命や如何に!!
5 大 特 徴
1.予選で自機が動いた軌跡が決勝では反転し、敵のステージになります。
2.9種類の性能の異なる戦闘機の中から自機を選べます。
3.個人と団体の勝抜戦があります。
4.レベル設定があり任意に選べます。
5.ステージ設定があり任意に選べます。
対戦型
1人でも遊べます
Toei Animation Co.,Ltd. 東映動画より1991年1月発売予定 DMG-FIJ 希望小売価格(税込み) 3,400円
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿6-17-11白鳳ビル ©1991 東映動画・ショウエイシステム ゲームボーイは任天堂の商標です。

外伝第2部「鳳凰の塔」いよいよ次号完結!! 12月中旬単行本化決定!!



HIPPON SUPER!（12月4日発売）に続く!!

まどみプロフィール

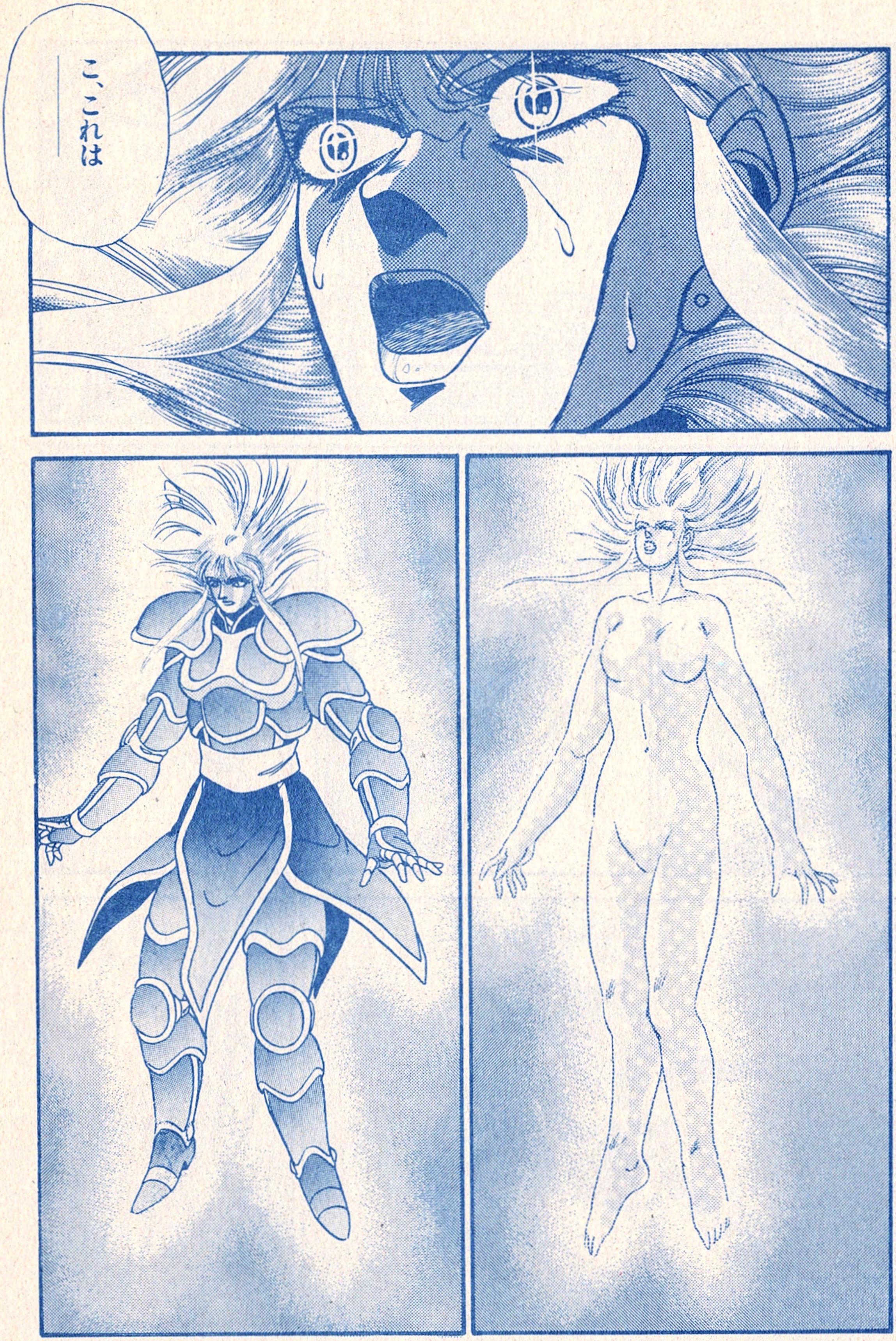
♥本名佐藤まどみ　魚座血液型A　美人　もの心ついたころから、不思議なことが大好きで、大人になっても夢や魔法の世界を生きつづけてしまった。ふとしたきっかけで、占いを習い始めてから、これこそ天職！とこの道をまっしぐら。横浜ビブレの占いコーナーに本拠地をおきつつ、最近では占いやオカルト関係の執筆活動にも力を入れている。ファン層は広く、特にその明るいキャラクターから少年少女たちにしたわれている♡

星占い&おまじない BYまどみ

†みずがめ座（1・21〜2・18）ボーッとしていると、思わぬところから邪魔が入って物事が台無しになります。気分を引きしめ、しっかり地に足をつけて行動しましょう。23日までに彼女ができなかったキミ、しばらくアタックはひかえてね。体力だけは充実していて、ひたすらスポーツの秋…ってとこかナ。あと、先生や親に誉められる事があるかもしれません。隠れた敵に勝つ方法。卵のカラに「天下一番」と書き入れ、細かく砕いて地面にまいてね。

愛情×金運×勉強○遊び○体力◎友情○





星占い&おまじない BYまどみ

♆うお座（2・19～3・20）やっとキミ好みのロマンティックな秋がやってきました。心がぽっと暖かくなるようなステキな恋ができそうよ。音楽や絵を習ったりするのにもグー。キミにとってこの秋は、恋の秋。そして芸術の秋。おおいに楽しんでください。家庭ではわがままが出て、親におこられたりしないように。お手つだいをすれば一気にポイントが上ります。告白が成功するおまじない。不要になったカギに、彼女の名を書いて持ちあるいて。

愛情◎金運◎勉強◎遊び○体力○友情◎

星占い&おまじない BYまどみ

✝おひつじ座（3・21〜4・20）前半は、キンチョー感がいっぱいで、あれもこれもいっぺんにのしかかってきます。全部パーフェクトにやろうと思うと大変!!一番大事な事からしっかり手をつけましょう。女のコにはモテますが、好みのタイプじゃなかったりして。うまくすり抜けて難をのがれましょう。しつこい女のコからうまく逃げる方法。そのコが近くに来たり話しかけて来たりした時は左手の親指を立て、なるべく相手の目を見ずに話します。
愛情×金運×勉強○遊び×体力×友情○





星占い&おまじない BYまどみ

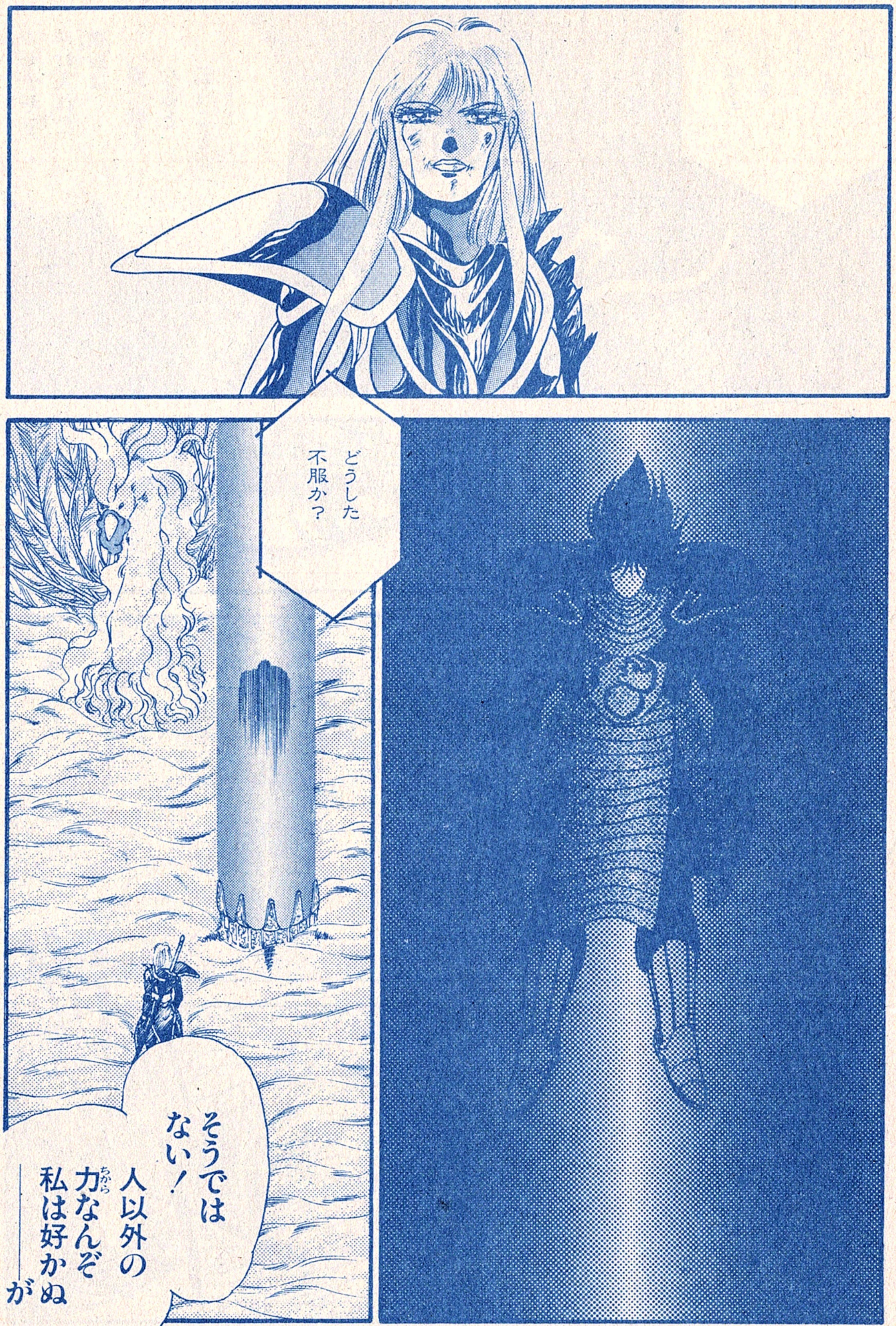
†おうし座（4・21〜5・21）月末から調子をくずします。やっておきたい事があれば24日までに済ませましょう。何をやってもイマイチパッとしない運勢だけど、悪い方へハマるもハマらないもキミ次第。小さな事で落ちこまないで。彼女の事は少し様子を見て。他のコに夢中かもヨ。そんな時かえって効果があがりません。イヤな事があっても落ちこまないおまじない。レモンの種を数粒、よく乾かしてポケットに入れておいて、あとはゲームで気分転換ね！

愛情×金運×勉強○遊び○体力×友情×

星占い&おまじない BYまどみ

♦ふたご座（5・22〜6・21）モテモテの楽しい季節が去っていこうとしてます。10月下旬からは気分を引きしめ、友人にも彼女にも誠意を持って接していきましょう。それでも元気とやる気は十分。体育の秋と勉強の秋を満きつできそうよ。新しいゲームに挑戦するのももちろんけっこう。思いがけないウデの上達が期待できそう。そこでウデが上達するおまじないをひとつ。白い紙を10cm四方に切り、赤ペンで✡マークを書き入れてTVの下へ！

愛情○金運○勉強○遊び○体力×友情○





星占い&おまじない BYまどみ

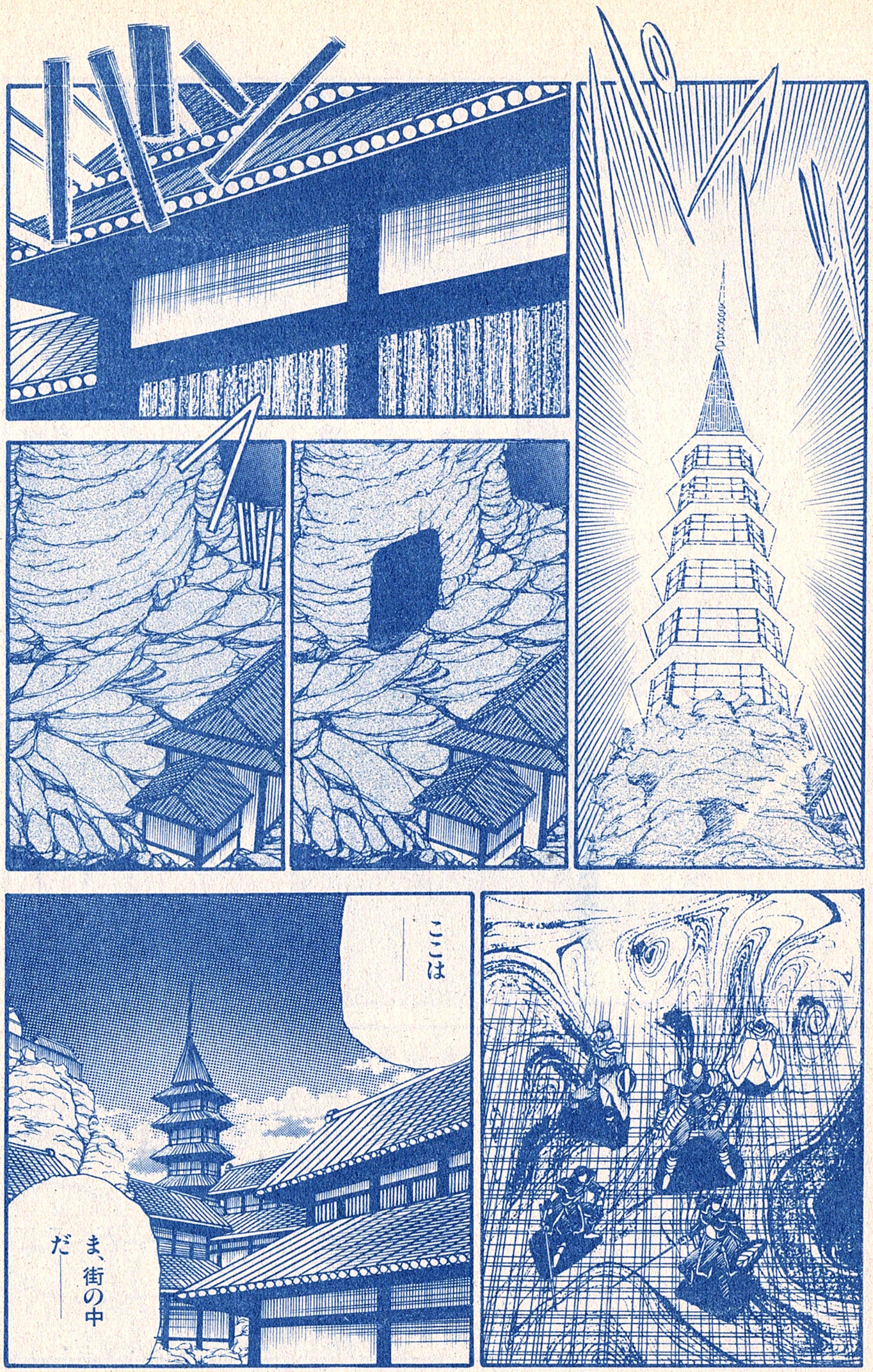
†かに座（6・22〜7・22）最悪から最高の運勢へのぼりつめます。10月24日からは重要な惑星が次々とさそり座に入り、かに座にとってはひさびさのラッキーチャンスです。女のコには急にモテ出すし、入金もありそう。友人とも話がはずんで楽しい毎日が過ごせそうよ。頭の回転も良くなって、学校の勉強もOKです。そこで、まずはガールフレンドを作るおまじない。赤いりんごに彼女の名前を書き、誰にも見つからないところに隠しておいてネ。

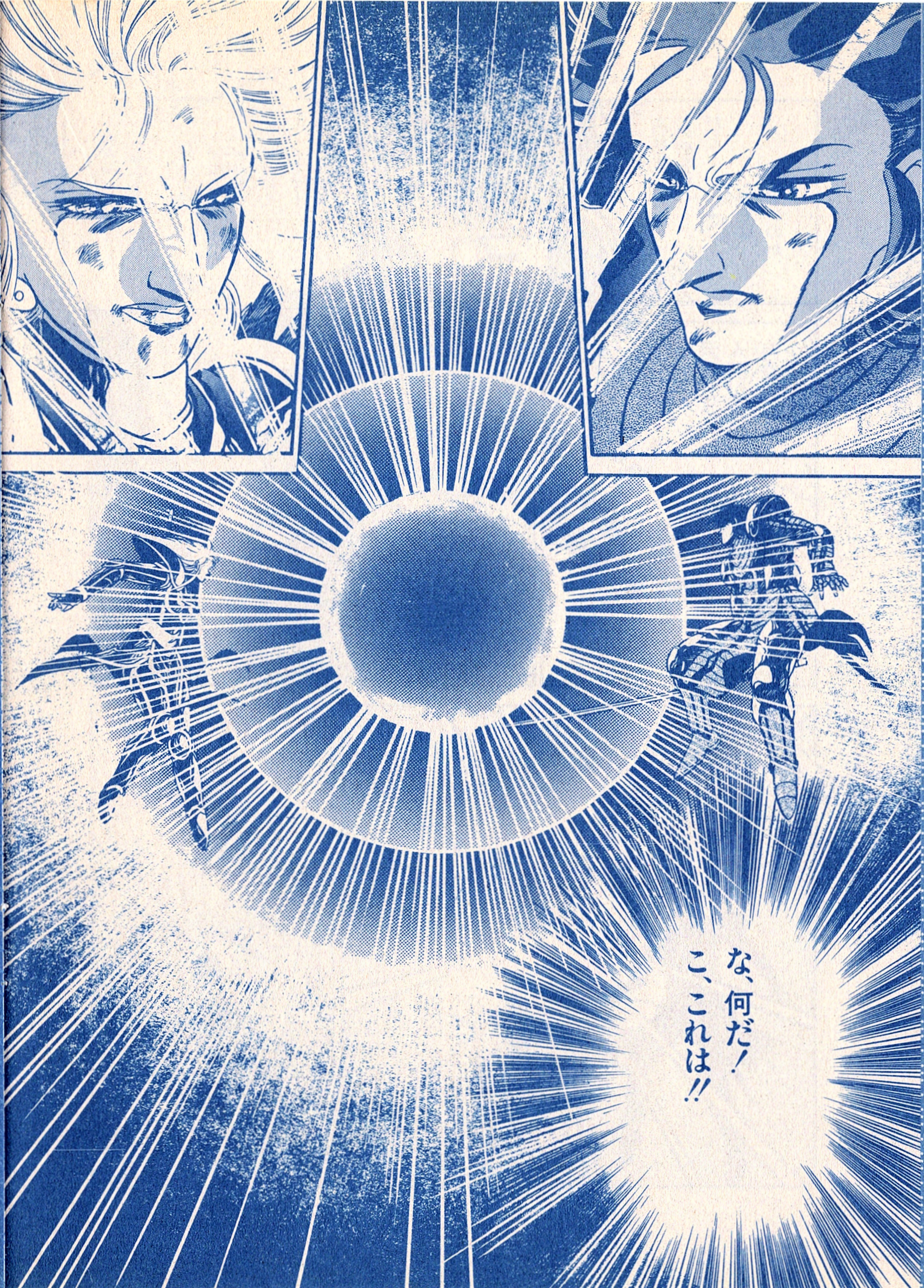
愛情◎金運◎勉強○遊び○体力×友情◎

星占い&おまじない BYまどみ

♌しし座（7・23〜8・22）ここのところプライベートはいいことずくめだったしし座君、ちょっと立ち止まって次のステップを考える時ヨ。キミ自身も何となく疲れてきたり、他人とうまくコミュニケーションを取れないことで落ちこんだりしがち。今月つき当る事は、すなおに受け取ってハンセイすれば、これからさらにキミの可能性をひろげることに…。人とうまくハートがつながるおまじない。相手の心臓の上に自分の右手をのせてニッコリ!!

愛情×金運×勉強×遊び×体力○友情○





星占い&おまじない BYまどみ

♰おとめ座（8・23〜9・23）キミがあせったりカッカしたりしさえしなければ、ほとんどの事はうまく行きます。お目当ての女のコにはソフトムードでせまって、好きな友達とは一緒に楽しくゲームをするのもいいわね。キミにとって大切な情報が入ってくる可能性があるので、ダンボ君して待っていましょう。かぜをひきやすいので注意してね。かぜをすぐになおすおまじない。しょうがをすった汁に黒ざとうを入れ、熱いお湯を注いで飲んでみて。

愛情○金運○勉強◎遊び○体力×友情◎



星占い&おまじない BYまどみ

♎てんびん座（9・24～10・23）この秋、とにかく一番目立ったてんびん座君ですが、キミの出番もそろそろ終わりに近づいています。いっしょうけんめいやった人々は、ごほうびが待っているし、それほどでもなかった人にはキビしいリアクションがあるかもね～。ロマンチストのキミだけど、恋愛はちょっとおあずけ。そのかわり、思いがけないもうけ話があるかもヨ。もうけ話をキャッチするには…。毎朝床の上に座り、″ビスマエル″と三度唱えて。

愛情×金運◎勉強×遊び×体力○友情◎



星占い&おまじない BYまどみ

♏さそり座（10・24～11・22）10月下旬から、やたらと出番が多くなります。まわりの人の目がキミに注がれて、決して悪い気はしないはず。かわいいあのコだって例外じゃないゾ。メいっぱいショー・アップして彼女のハートに火をつけてね。ただし、エッチな態度は逆効果。あくまでもクールにキメましょう。イベントがない分勉強が手につかなくなる恐れがあるので、学習は計画的に。人気が長続きするおまじないを教えましょう。両手の親指のつけ根に緑のマジックで十印を書いてね。

愛情◎金運◎勉強×遊び○体力×友情◎



星占い&おまじない BYまどみ

♐いて座（11・23〜12・21）異常にパワフルになったり、逆に全く力が抜けたようにボーッとしてしまったり…。要するにエネルギーのコントロールができないのね。無茶をすると熱を出して寝込みます。恋愛面ではライバル出現の可能性あり！好きな女のコを他のヤツにとられないように、しっかり守っていきましょう。あと、お小遣いの無駄使いに注意。ウサギの足の絵を持っていると幸運を招くわよ。

愛情×金運×勉強×遊び×体力×友情×



TV新番組ガイド

↑やぎ座（12・22〜1・20）いろんな事がいっぺんに起って、目を白黒させているヤギ座君、どうやら、やっと落ちついた星になりました。友情はもどってくるし、楽しい気分で一杯です。彼女が欲しいコは、まず友達としての一歩を踏み出すといいでしょう。秋の夜長、勉強するも良し、ゲームに熱中するも良し…。キミなりの時間の過ごし方をみつけてね。かわいい女のコと友達になるには。気になる女のコを、特別のニックネームで呼んで。

愛情○金運○勉強○遊び○体力○友達○



J-CCのブックレット

★「任天堂大戦略」中田宏之・著 ¥480(税込み)…ファミコン、ゲームボーイを世に生み出した・企業任天堂の姿を浮き彫りにする超話題の新刊がこれ。任天堂がいかにして生まれ、成長し、経常利益がソニーを抜くまでになったか、その素顔のレポートです。スーパーファミコンの発売を前に、任天堂驚異の商法を御理解ください。ビジネスの参考にもなります。11月15日発売予定。



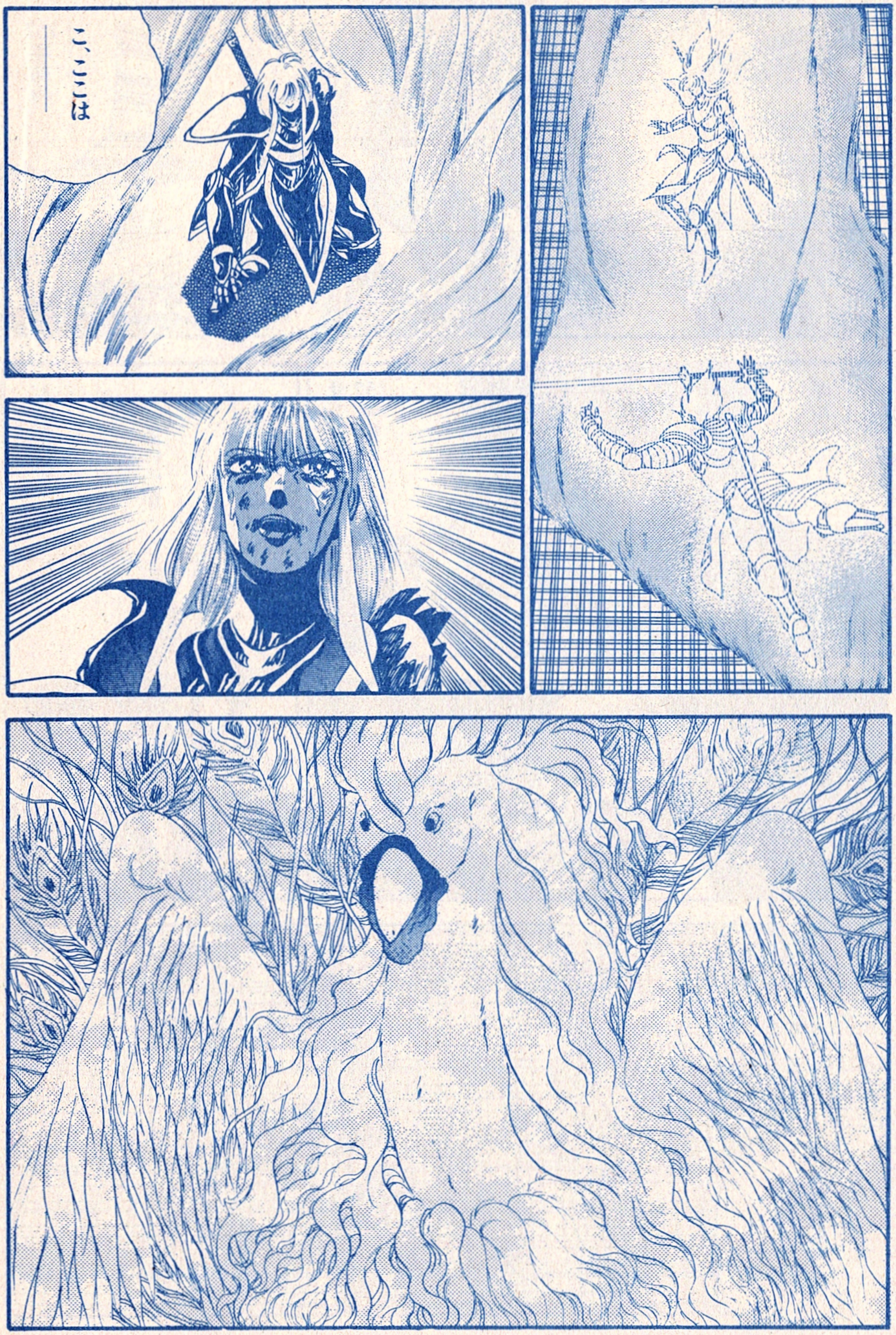
次号のお知らせ

♥新居に移って心機一転、仕事にはりきるベニー松山に熱いメッセージを。小説の感想など何でもOKです。↓宛て先＝〒102 東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 ファミコン必勝本 ベニー松山係まで。

読者様のお通りだい!

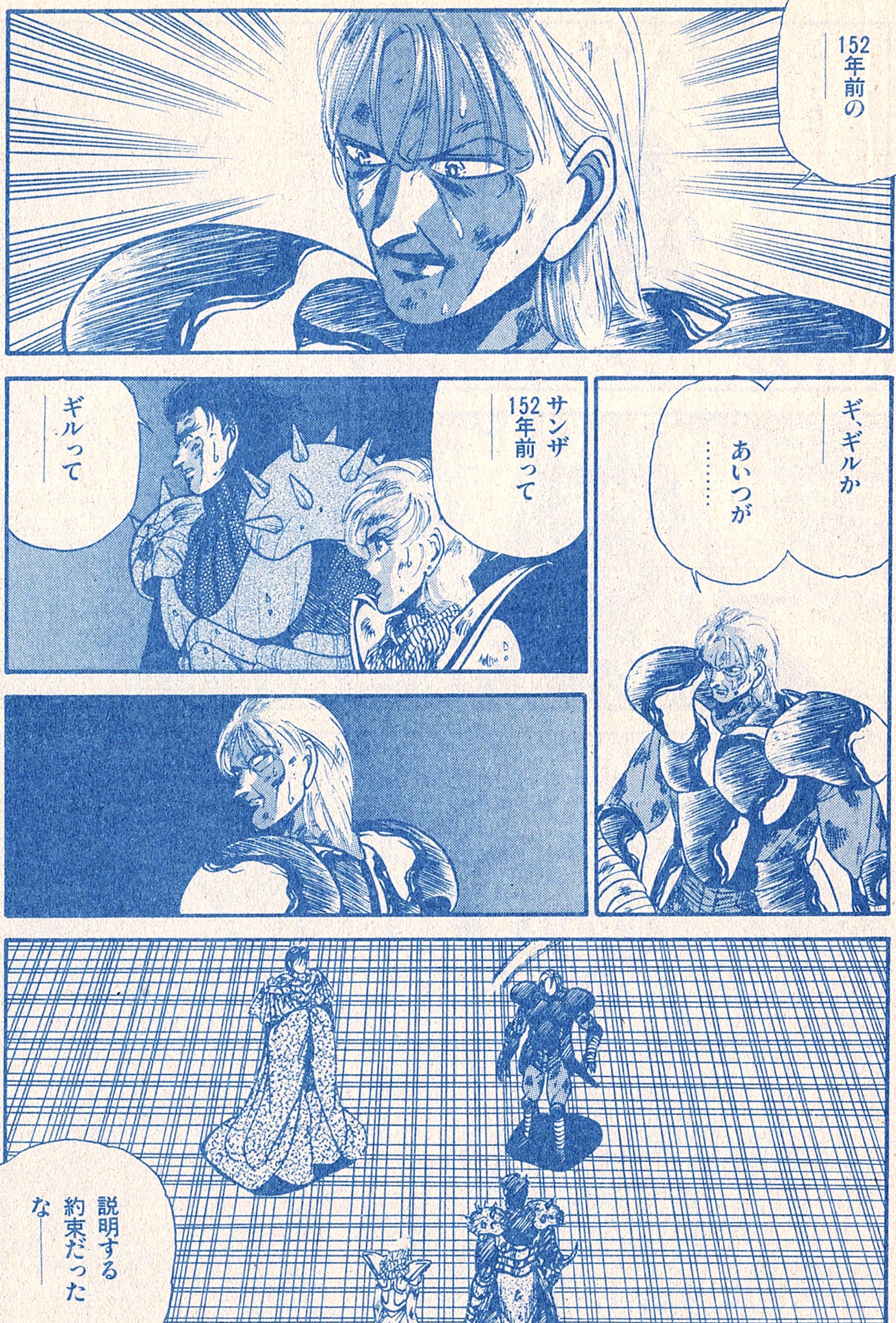
◎このハミダシコーナー「読者様のお通りだい!」では、読者の皆様からのおハガキを大募集しています。編集部やライター各氏への質問、思わず笑ってしまう友人の話や最近気になることなど、思いついたことを何でも送ってください。➡宛て先＝〒102 東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 ファミコン必勝本 読者様のお通りだい!係まで。その他のコーナーへのハガキもドシドシ送ってね!!

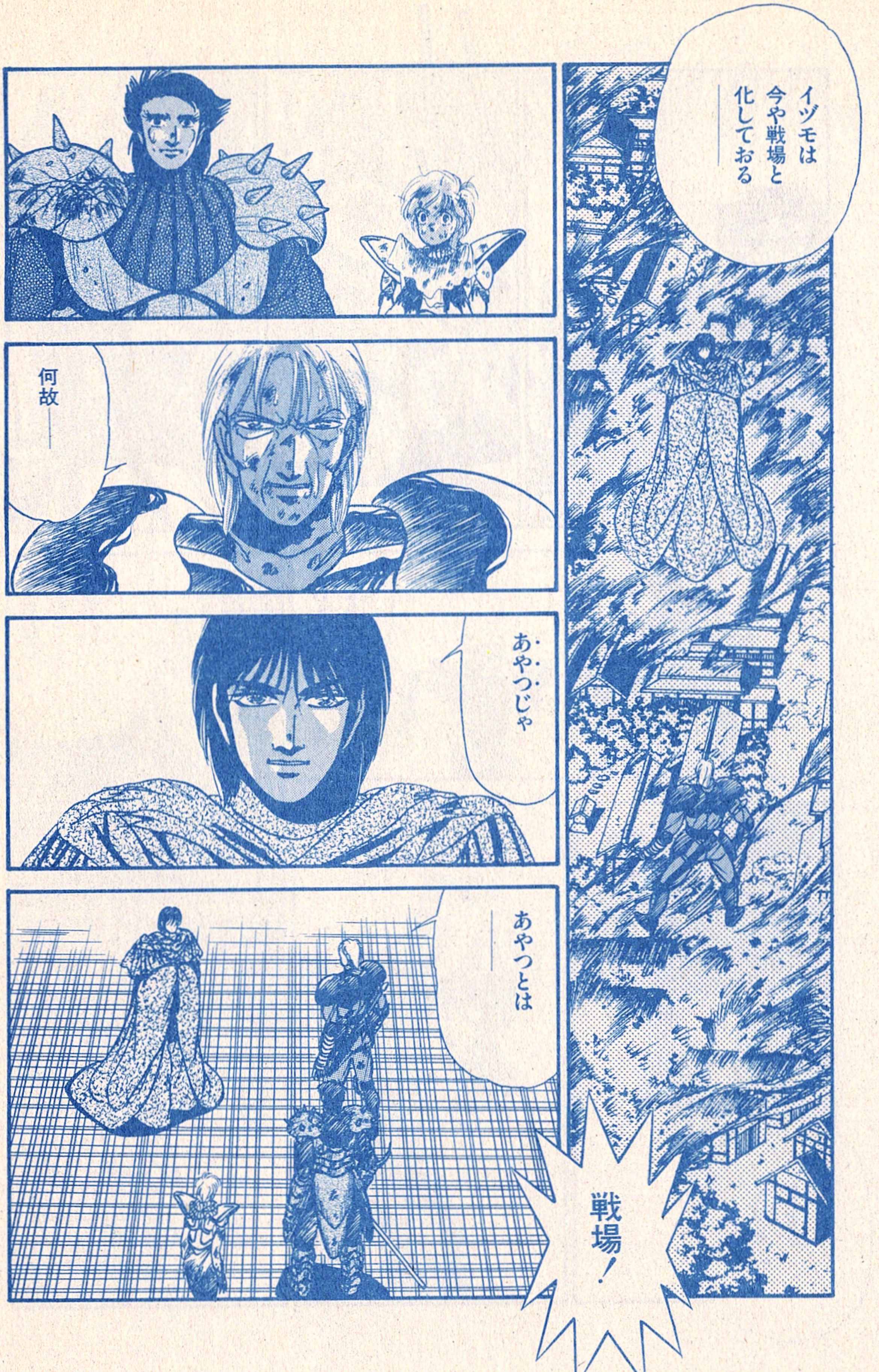



こ、ここは——

覗いてみたいイベント情報

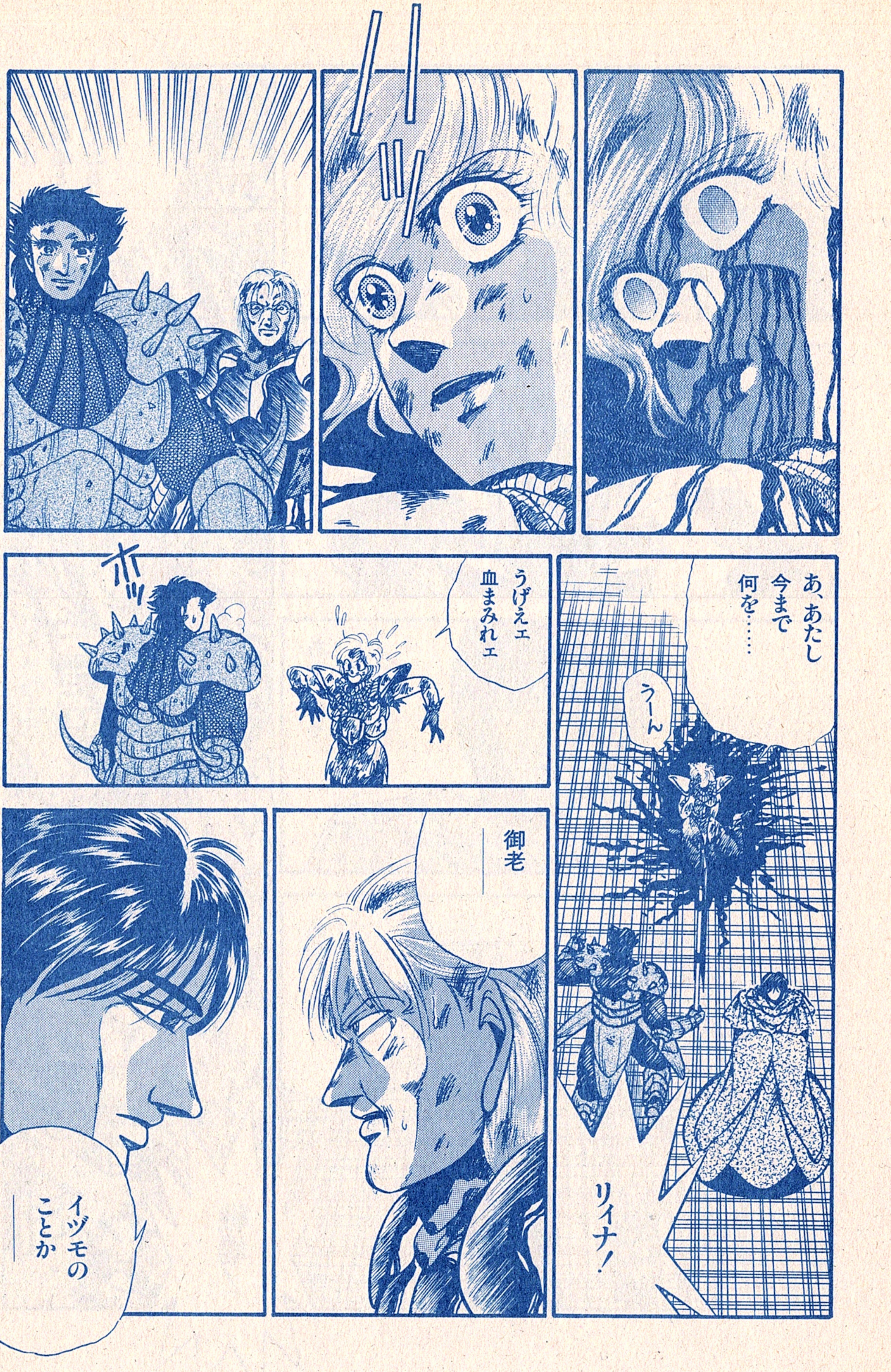
◉アスミックから12月中旬に発売されるメガドライブ用ソフト「キューティー鈴木のリングサイドエンジェル」のゲーム大会があるぞ。11月3日(祝日)京王せいせきS・C・13：00〜、11月11日(日)銀座・博品館トイパーク13：00〜と15：00〜、11月18日(日)秋葉原・シントクおもちゃ天国14：00〜、11月23日(祝日)新宿・西口ヨドバシカメラゲームコーナー13：00〜。強かった人にはテレカのプレゼント！発売前のゲームが体験できるこの機会を逃す手はない！問い合わせは03(235)5992アスミックまで。




イヅモは今や戦場と化しておる——
何故——
あやつじゃ
あやつとは——
戦場!

あやちゃん日記

✣10月☆日、座談会(P26参照)終了後、参加者の皆様と飲みに行った。もちろん高橋名人も一諸。一昔前に比べるとTVや雑誌をにぎわすことも少なくなられた高橋名人。けどあの頑丈そうな腕は今なお健在、近くで見ると本当にご立派…。その腕で首をしめられ、「目的をもって生きろお!」説教されちゃった私。幸せ者♡てへ。やおやで働いた経験から、突然甘いみかんの選び方まで教えて下すった高橋氏。ワイルドで優しい男性でした。この人についてゆきたい!という人はハドソンに入ってね。





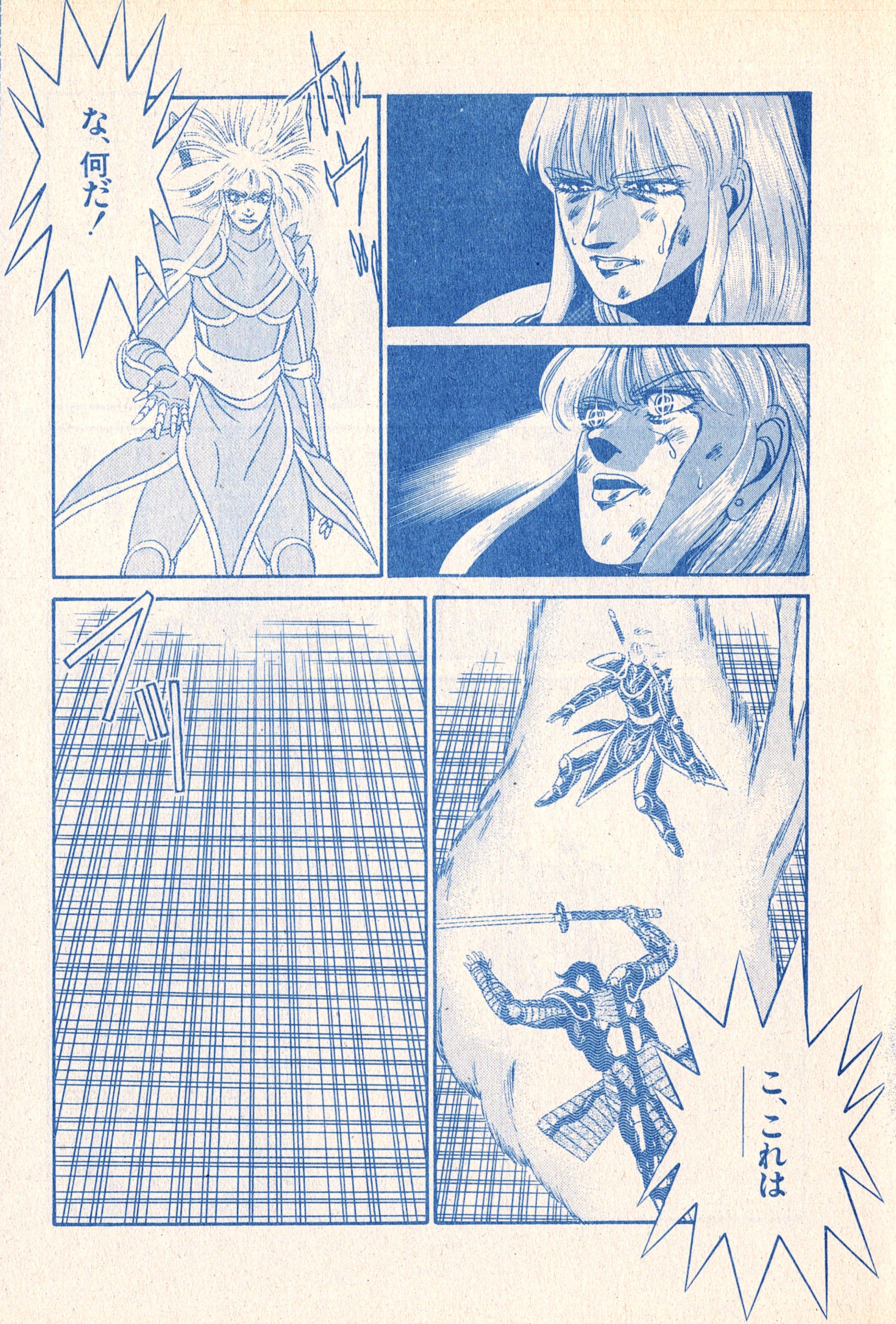
おハガキ・イラスト待ってます

◎今回のお誕生日おめでとう！は11月生まれの方々です。●北海道・辻孝行（6日）●宮崎県・ぷうかJrターボ（15日）●東京都・南都明一（18日）●山口県・二見正光

このコーナーでは、その月のお誕生日の方の名前を掲載してお祝いしています。必勝本に名前が載りたいという人は、誕生日を証明するもの、もしくは5人以上の自筆のサインと共に編集部まで送ってね。

読者様のお通りだい！

♥ウィザードリィ外伝「鳳凰の塔」もいよいよ次号が最終回。感動のクライマックスをむかえます。ほっと一息の石垣環さんにはげましのおたよりを。また、コミックの感想、似顔絵も募集しています。⬇宛て先 〒102 東京都千代田区麴町5―5―5 JICC出版局 ファミコン必勝本 石環ファンクラブ係まで。





H・S地方支局員大募集!!のお知らせ

★今、あなたの住んでいるまちや学校ではやっているゲームやいろんな話題を報告してくれるH・S地方支局員を編集部では募集しています。ゲームに関する内容なら何でもOK。たとえば近所のお店の売れ筋ベスト10とか中古ソフトがこんなに安かった!とかゲーム・サークルの活動報告なんかおもしろいかも。あて先は千代田区麹町5-5-5 JICC出版局 H・S地方支局員募集係まで。電話してもかまわない人は電話番号も書いてくれると助かります。ご協力お願いしまーす。はい。

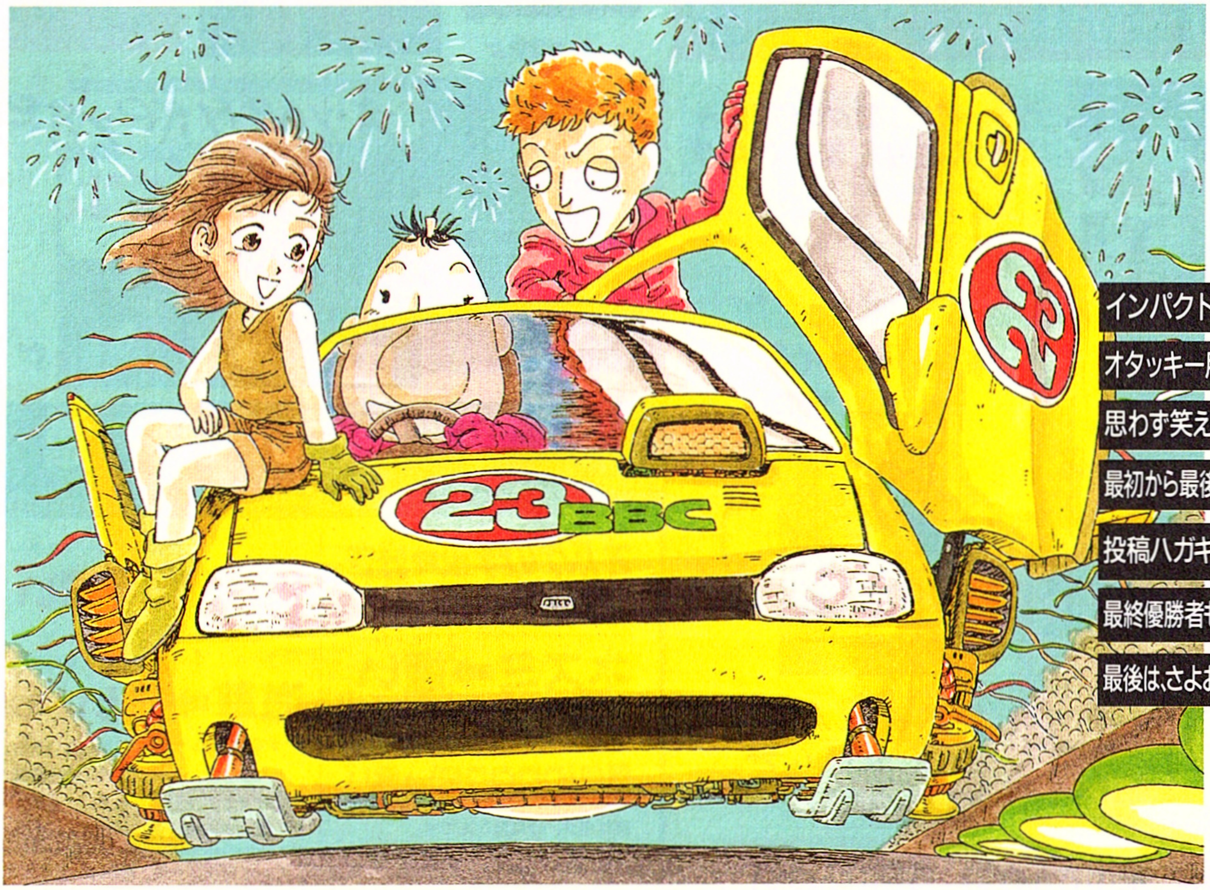

ウィザードリィ外伝 第2部
鳳凰の塔
第15話「選択」作/石垣環

BUG-BOY CLUB

悲しい別れほど突然やってくる。創刊号から続いたBBCも、ここに長い歴史の幕を閉じます。数多くの優れた技と投稿人に支えられた歳月のエンディングです。でも、いつも通りのスタイルでお別れしましょう。またいつか会えることを願って……。

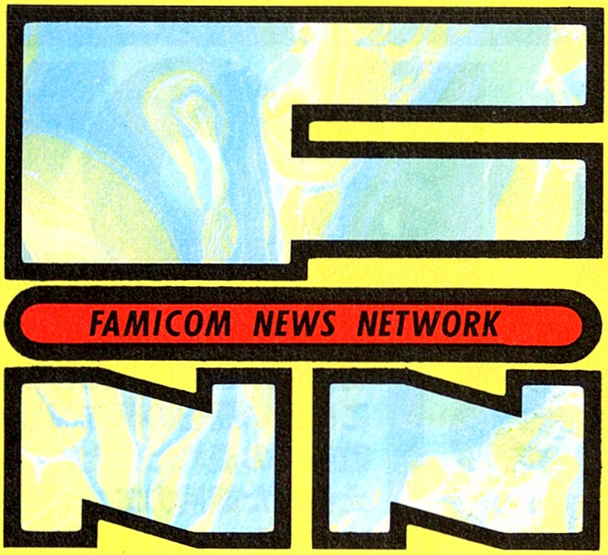
私たち、ふつうの読者ページにもどりたいんでぇ〜すっ!

ああ感動の最終回!!



- インパクトで勝負の投稿写真!
- オタッキー用語の大家FC流行語!
- 思わず笑える、へんなもの発見伝!
- 最初から最後まで続いた王者、紙コン!
- 投稿ハガキは皆平等、没収容所!
- 最終優勝者もイキナシ発表だぁーっ!
- 最後は、さよおならのコーナーで終わり。

Vol.22/23
最終号



➡まーぶるまーぶるまーぶるマーブル模様♪を送って来てくれたのは、宮城県・いてさんちゃん。う～む、ウルトラセブンを思い出すでやんす。

これが最後の生きざまじゃあ! 存分に笑ってくれぇやあ!!

お別れは悲しいけど、ネタはおもろいFNN! ついに息絶え、成仏してしまう。が、しかし、輪廻によって新読者ページと生まれ変わり、再びお目にかかることでしょう!?



最後までやれてしあわせな企画だよね!?





えぇ～まっじぃ!? お願いしますっ!!

⬅秋田県・折原愛

♨ま、まじで紹介してもらえるの!? はっ待てよ、これは何かの陰謀では。



うぉ～! この年でトップレスとはおませさん!?

⬅大阪府・くっきいひめ

♨ビキニですらだれも着ていないのに、その勢いを飛び越えてトットットップレスッだ! どぴゅーっ!! あ、ロから鼻血が…。とにかく、金子に注意して採用しなくちゃ取られる。

小犬も笑ってるぅるーるるるるるぅ。

➡静岡県・ジョッカーアキラ

♨るーるるるるっるぅー今日もいい天気ーっ! ということで、最後はジャージ男の危ないネタで締めです。





主役もヘンだが、脇役もヘンな1枚のハガキ。

➡岩手県・ベンジャミン

♨ぎぇひゃはゃひゃっ! 後ろの2人が最高ぅ。無意識でポーズとっちゃってんだろうけど、まるで太陽にほえろの「山さん」と「殿下」みたいにグゥーだっ! ん? てことは、手前のかろやかなステップは、犯人のチンピラみたいだけどゴリさんか!?

好き嫌い物語

全力投球で笑わせます! といったところでこのスペース。

オバケの学校➡好き

♪試験もなあんにもない。

北海道・ミスターアイヌ

ネズミ➡嫌い

ぼく、ドラえもん。

埼玉県・宮本大輔

黒須[CROSS]➡嫌い

実はボク、吸血鬼なんです。

佐賀県・ロードスター

因数分解➡嫌い

カッコつけるから。

新潟県・富山幹彦

道草➡嫌い

くってもお腹いっぱいにならないから。

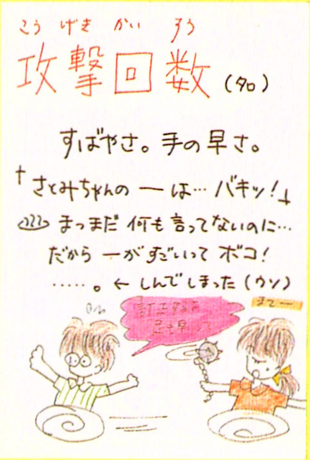
神奈川県・徳川家康

♨スキキラも今日でおしまい、投稿してくれたみんな、ありがとさあ～ん!

今号のキキチガイ **金出さんかい➡金田さんかい** ヤーさんに「金、出さんかい!」といわれ「いえ金子です」と口ばしった。群馬県・あいかわまゆみ ♨バアさんに「金田さんかい」と聞かれ、財布出したら親切な子だねぇとほめられた。

♨**プッツンくろす**:カートレースを始め、より一層貧困の道を歩む私。BBCがなくなっても、またどこかでお会いできるはずです。それまでの一時、バッハハアーイッ!!





←奈良県・麗羅16世

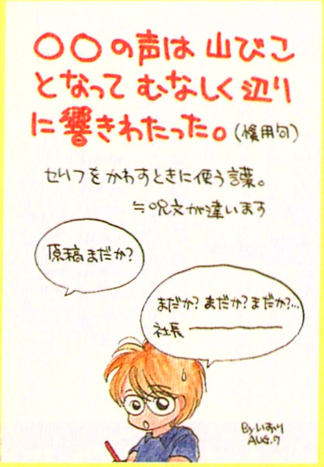


←大阪府・井村須古男

パノン(名)偉い人の前だけまじめになるヤツ。ちゃっかり者。
千葉県・錆ついた竜戦士
♨生徒の前じゃお笑いで教師の前じゃマジメ。生徒会長にありがちなヤツだなも。

ザラキ(名)校長先生の話。「今日も――で5人倒れた!」
静岡県・ウッド・チャック

ノーブラ(名)DQIVで、パーティーにブライを入れないこと。「ねぇ、君って――?」「ええ、私いつも――よ」
宮城県・ロザリーに会いたい
♨そいじゃ、パノンを仲間に入れなかったら〝ノーパン〟だなも。なんつってねへへ。



→宮崎県・望月いおり

マホカンタ「その言葉、そっくりおまえに返してやるぜ」の意味。
神奈川県・ひびきみかる
♨シリアスな場面で「――」なんつったらお笑い草だなも。ワッハッハ。平和だぜい。

戦闘に加わ・る(動五)話題に加わること。または仲間に入れてもらうこと。
岡山県・班子

メラ(名)赤信号。
ギラ(名)黄信号。
ヒャド(名)青信号。「信号は――になってからわたるんですよ」
愛知県・天野裕子
♨ウマイ! 目のつけどころが良い良い。DQネタの締めってコトで8点あげちゃお。

チョコボ(名)タクシー。
チョコボの森(名)タクシー乗り場。
東京都・さまCHAN
♨本物のタクシーもチョコボぐらい速くて無料なら、泊まり原稿もへっちゃらなのに。

メイジキマイラ(名)よくカミナリを落とす人。カミナリおやじ。=ハオカー
静岡県・マリネラの星
♨ビリビリしびれちまったぜ、このネタ!

ポーション(名)ヤクルト。
ハイポーション(名)リポビタンD。
エリクサー(名)ユンケル、リゲインなど。
千葉県・いしかわ
♨なに、薬屋だと!? 5点やるからキャラメルママの金子宛に――を10ダース送りなさい。モカかピロン内服液でもよいぞよ。

スクロールアウト(名・動スル)直視していた物を視界から外すこと。「不良がガンをとばしてきたのであわてて――した」
愛媛県・ビスコハンターズ

ドット(名)細かいこと。「黒須さん貸したお金早く返して下さいよ」「金子、そんな――にこだわんなよ」
滋賀県・アブラハムIII
♨黒須さん――なんか全々気にしないもん。カセットビジョンなみにドット荒いもんな。

ドット絵(名)遠くから見るとふつうだが、近くで会うとブスな人。
三重県・風来坊
♨――の見本としてだれかさんの絵が描いてあったから、あえて文字ネタにしたのだ。

?ぶき(名)大当たり。「このまえ商店街のくじで――が出たぜ」
長崎県・あっぱれロード
♨イースの戦闘かい? あ、そら体当りか。

クイックス(名)地上げ屋。「――から縁を切りたい…」
東京都・はいからてんき
♨――はまだマシだよ。何もない土地持ってくだけじゃん。ヴォルフィードを見ろよ。

巨大プクプク(名・動スル)まる飲みすること。「アメ玉を――したらのどにつっかえた」
静岡県・テドンかつどん

感動編(名)後ろから見ること。
福岡県・おけらかぴ
♨後ろ姿の綺麗な女性を――美人と呼ぼう。

だいそうげん球場(名)広いこと。「こんなネタでも載るなんて金子さんて心が――なのね」
群馬県・あいかわまゆみ
♨そうそう。肩身はせまいけどね。とほほ。

呪文(名)セリフ。「――ぐらい覚えてこいっ」「捨て――」
千葉県・「ゆき」
♨最後らしく――をキメよう。「バイなら」。

FC座右の銘

でぶチョコボのくいしんぼう万歳!
東京都・スッポンヒーパー

何かがたりないぞうこの像には(サ・ガの英雄の像)
新潟県・アリアッハン

ココロのスキマお埋めします(テトリス)
佐賀県・ちょこ改め風蘭れいと

ホイミンも眠ってしまえばスイミンだ
島根県・幻の吟遊詩人

きれいな・・・色ですね・・・・(スーパーファミコン SFCを見た鹿賀丈史)
埼玉県・遊者ろと

井の中のクラゲ(ホイミン)
東京都・船津歩

命あってのマネマネ
静岡県・ウッドチャック

おや? 投稿したい時にコーナーはなし(FC座右の銘)

♨てなわけで、このコーナーも今回で終わりなのです。さいならー!

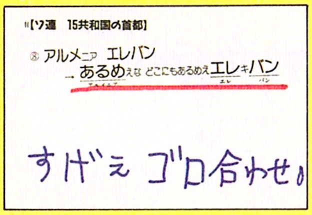
今号のキキチガイ **サラダ➡体** 女「私のサラダをあげるわ」 男「本当!?」 東京都・さまCHAN ♨いやぁまいったなぁ。本当にくれるのかい? 最終回だからってなにもそこまで…。あ、でも生じゃなきゃイヤだな。野菜にしてもビールにしてもナマが一番だよ。う〜ん、デリシャス。

金子:いやぁごめんねみんな。オレ、似顔絵ってヘタくそなんだよね。まえ『ハリスタ』のアイドルチームのメンバー描いたことあるけどボロボロだったよ。まいったねこりゃ。

最後のさとみのコーナーは大サービス!!

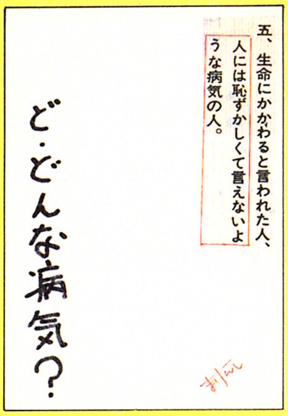
へんなもの発見伝

さとみの担当で～す



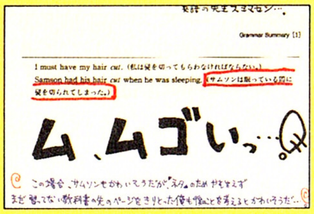
♨反復法が、まさに演歌の世界。泣かせます。肩凝って苦しいの。涙の6点。

○千葉県・いしかわ



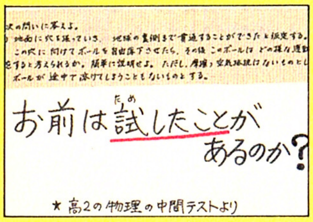
○兵庫県・まけんし

♨赤面症とか対人恐怖症とか…え? 違う? 7点ね。



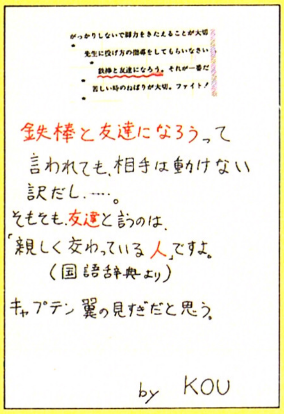
○愛媛県・CAR-2

♨朝、起きると坊主頭に……。もらい泣きしちゃうわ。悲しいから5点ね。



○東京都・はいからてんき

♨地球の裏側にある海水があふれてきちゃうわっ!! んなワケないって5点。



○広島県・KOU

♨お友達を増やしましょ。節度のある交際を。6点。

有終の優秀 10点!!

○秋田県・奄美大島工事中



♨思わずチラシをめくらせる威力があります。泣かせます。これぞ日本の心。



○埼玉県・アレス・ルドルフ

♨イヤ～ン気色悪い。こんなのブンブン飛んでたら、ハエたたきで叩くわ。鳥肌が立つので8点!!

ついにこのコーナーも最終ラウンドだ!!

THE対決ダイジェスト

実況は赤松が担当いたします!

政治家 VS ゴエモン

判定

どちらも金をバラまくのでこの勝負引き分け!

○愛媛県・CAR-2

♨同じバラまくでも貧しい人たちのためにバラまくゴエモンを政治家は見習いなさい。

坂上二郎 VS ドラクエIII

判定

どちらも"とびます"で引き分け。(欽ちゃんのコメント・なんでそーなるの!!)

○宮城県・キューティー佐藤

♨よかったよ～ん(欽ちゃんのコメント)それでは次のネタへとびます! とびます!

恋愛 VS 結婚

判定

ゴールイン! よって結婚の勝ち

○愛知県・山口寛憲

♨オイラもゴールインしよおかな。⬆まだスタートしてません。

日曜日 VS 土曜日

判定

サタデー(土曜日)が去ったでー! で日曜日の不戦勝!!

○岡山県・妹尾由香里

♨土曜日だけに 動揺(土曜)して逃げちゃったんだろーね。

モーター VS ゼンマイ

判定

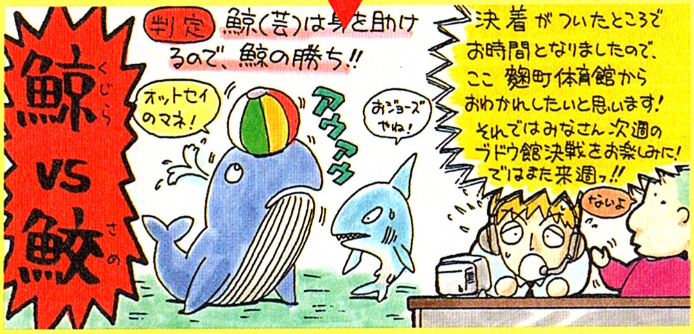
ウィ～～ン(WIN)でモーターの勝ち! 負けたゼンマイはギリギリ…とくやしがっています。

○広島県・KOU

♨ウィーンといえばオーストリア。一度は行ってみたいなぁ。え、それじゃない? うぃ～ん

最後のメインエベント! (8点)

富山県・水川海之助1世の作品



今号のキキチガイ **席借して→石化して**

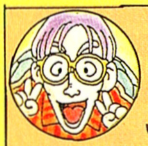
A子「ねぇ、ちょっと席借して」 B子「カチーン!」 A子「なにやってんの?」 静岡県・テドンかつどん

♨B子ちゃん、あんた自分で自分を石化してどーすんのよ。でも「カチーン!」まで言ってくれるとこは好きよ。

さとみ：今まで応援してくれてどうもありがとう。さとみはFNNとともにHIPPONからお別れします。またいつか、どこかでみなさんと出会える日を楽しみにしています。

♪さよならは別れの言葉じゃなく〜て〜♬





松っちゃんの部屋

中東情勢大揺れの秋、いかがお過ごしですか？ 実は、あの『虹シル』に引き続いて『いたスト』もめでたく完成！ アイドルの社交辞令じゃあないけど、いやいやホント皆さんのおかげです。ありがとうございましたぁ、っと。2本のマスターアップを記念してパーッといきたいところなんだけど、諸般の事情によりこれが最終回。

いつもハガキくれてた麗羅16世ちゃん、ちゃい三又ちゃん、めらぞーまちゃん、悪魔神官くん、木下明美ちゃん、来夢るなさん、他たくさんの人たちに感謝！ まー、なにはともあれ今回をもって、「バグボーイ」はフケツです。あっ、間違えた不滅です。まあ、近い将来やるかもしれないけどね。『もう帰ってきたバグボーイ』とか言ってさ。じゃあね、バイバイ！



○佐賀県・風蘭れいと

♨ついつい、コワイもん見たさて載せちまったい。今になって後悔してるぞ、コノヤロ！

○東京都・ねりー・まーく



♨まさにならず者部隊！ パーティーの通った後には、草1本はえてないとか…。

○京都府・岩崎プル



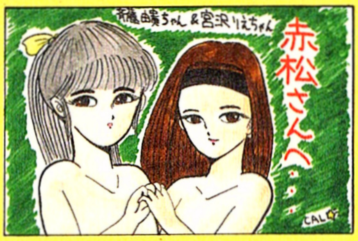
必本かばあガール



○新潟県・志賀未来

♨引退記念に、最後のかばあガールはさとみちゃんだぞ。これでやっと子守りから解放だい。

あー、せいせいした…。あっ、ウソウソ。せめて最終回ぐらい、笑って許して……。⬆くらった。



○神奈川県・かるなばる

♨お嬢さんたち、オイラに惚れると泣きをみるぜ。フッ…。➡そんなこと絶対ないって！



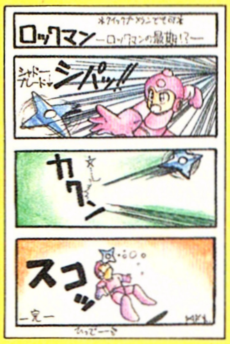
○岡山県・班子

♨いったい何をくれるんだ？ 女の子のいちばん大切なものか？ 10点あげるから教えて。

♨オイラの誕生日を覚えてくれてたのは、キミだけだよ。お返しに10点持ってきな!!

○宮崎県・望月いおり





○神奈川県・一唐僚弾

♨最後はキレイにしめてみました。お楽しみいただけました？ それじゃお元気で!!

キキチガイ最後の大放出!!

隠れたファンが多いという今号のキキチガイ。こんな小さなコーナーにたくさんのおハガキありがとさん！ つーことで、たまりにたまったネタを一気に放出だ!!

気をつけろ➡火をつけろ 町を歩いていて、おヤクザさんに肩がぶつかった友人は…。㋳「気をつけろっ!! コラァ…!!」 友人「はいっ！ ただいま…」 と言ってポケットからライターを出した…。愛媛県・CAR—2

おみまい➡お見合い オレ「よぉ、N。どこ行くんだ？」 N「おみまい」オレ 「N、いくら彼女がいないからって、中三でお見合いするなよ…」 N「？」 島根県・ふざけんじゃくん ♨そーいや、「ザ・お見合い」ってコーナーもあっななぁ…。

頼れる➡倒れる A子「私、頼れる人が好き♡」 A子さんが好きなBくんは、これを聞くとバタンと倒れてしまった。 愛知県・山口寛憲 ♨そんなキキチガイするヤツはいないって！ まさか、いまだに朝礼のたびに倒れてたりしないだろーな。目立つぞアレは…。

ファン➡不安 A「オレ、ダイエーファンなんだ」 B「弱いもんなぁ…」 佐賀県・宮崎あきら ♨オイラの友だちにもダイエーのファンがいるけど、今年は完ペキに開き直ってるぞ。だって、まったく勝てそーな気がしないもんな。こんなときに「あぶさん」がいてくれたら…。

わたし➡わがし 「わたしってさ、どーいう感じかな？」 友人「うーんと…、オイシイよ!!」 あまりにあっさり答えられたので、何も言えなかった。 秋田県・折原愛 ♨そーか、愛ちゃんはオイシーのか。どんな味がするのか、1度食べさしてくんないか。

トランク➡トランプ A「旅行はトランク1コだけで十分だな」 B「マジシャンかおめえはっ!!」 実話です。Bはうちの妹。しっかし…トランプ1つで旅する手品師がいたらコワイ…。北海道・ゆーきゃん ♨モチロン、トランプは任天堂製だろ。

アレッサンドロ赤松：ウォ〜、オイラの右腕がぁ〜!! これでライター生命も終わりだな。フッ…。(ウソ、ウソ) まぁ、つーことで長い間お世話になりました。じゃーねっ!!

B U G ★ B O Y ★ C L U B

おおっと、最後の最後でイキナリ復活か!!?

没収容所

出ます出しますとらせます！

おおっ、すごい数のハガキが現れたぞ！　彼等はみんな抽選光線をあびてボツ箱の中から蘇えった選ばれしハガキなのだ！　復活を祝し、彼等には全員に5P（ポイント）贈ろう!!



富山県・水川海之助一世 ／ 岐阜県・もりこんロード ／ 広島県・小さなミイ ／ 奈良県・ちょろぱれえぴゅ ／ 北海道・ATLSYAN ／ 大阪府・いやみじごろー ／ 兵庫県・壱岐守

愛知県・アホンダラ ／ 東京都・雅区 ／ 宮崎県・ともみん ／ 埼玉県・げんじ ／ 茨城県・ジャンクラー1号 ／ 福島県・ぷりすーとっ ／ 三重県・濱口元洋

福岡県・BBとんだ ／ 京都府・策士・外田 ／ 埼玉県・すっとこどっこい ／ 茨城県・りんら ／ 長野県・みるりあす ／ 富山県・サンドラ田中 ／ 滋賀県・たくすけ

埼玉県・らぴらぴ ／ 北海道・痛恨の鎧 ／ 岡山県・FUKKIN ／ 兵庫県・銀 ／ 岩手県・のりくん ／ 沖縄県・まぁちゃんだよ ／ 東京都・中指を立てた少年

宮崎県・バギママ ／ 福島県・忠虫 ／ 栃木県・ポリンキー ／ 愛知県・DQⅣのバカ！ ／ 長崎県・RUBY ／ 新潟県・LORD笹尾 ／ 埼玉県・大沢洋介

埼玉県・比沙希順子 ／ 山形県・空見きゅめ ／ 京都府・ぱっくちゃん ／ 神奈川県・仲間にしてよっ ／ 埼玉県・くんち ／ 埼玉県・はぐれ白イム ／ 茨城県・バカネコ

今号のキキチガイ　**車→ブルマー**

A君「こんど車貸して」　B子「ウソでしょ!?」　奈良県・麗羅16世　♨「なんに使う気よ!?」バシッ!!　なんつうささいなキキチガイのイキチガイが別れの原因になっちまうんだぜ、はっは。ま、若気のイタリー、フェラーリーってヤツかな。

亀仙松っちゃん：編集後記を書くなんて何年ぶりかな～それなのに最終回。ツーことでお礼までと思って、一言。ウチの小憎小娘ちゃんたちがお～世～話になりました♬

発表 Yeah!! 最後のキングが決まったぜィィ!! バトルロイヤル成績発表〜っ!!

3代目キングは奈良県・麗羅16世!!

名誉あるラストエンパイア!!

最後のキングは女の子なのだ!! 女の子だからクイーンというべきでしょうか。まあいいや、キングね。最後の2〜3号でググググイッとポイントを集めて美しい花を咲かせてくれました。本人は前号を見て、「次には落ちてるだろな」と思ったみたいですが、いやいや実力よあーた。

最初で最後の女の子キング(クイーン)。これは名誉だよ。この本とっときなさいね。

◆授賞者のみなさん◆

★2位……………………千葉県・いしかわ

松っちゃんの部屋でポイントをかせぎ、さらに実力をメキメキつけていってこーゆー結果です。昔は導びかれた桃ってペンネームだったんだよね。ずーっと男だと思ってたら、女の子だったんだって。ひぇーっ!!

★金子のお気に入り賞…宮崎県・望月いおり

いやー、勝手に賞名かえちゃったよ。だってカネコがゼヒゼヒゼヒって推すんだもん。そんなに推さなくてもいおりちゃんは授賞するって。ま、とにかくそーゆーこと。

★最優秀新人賞……………秋田県・折原愛

マイレージシステム、その前のプレゼント企画、ともに顔を出すことなく、バトルロイヤルでドドンと5位。こりゃけっこーすごいよ。それも追い上げが後半だしね。

★ナイスファイト賞……静岡県・テドンかつどん

いっつも上位にいるのにいつも受賞できない。そのファイトをたたえます。関係ないけど彼女、校正の段階でいっつもテンドンかつどんになってんだよな。うまそう…。

★逃げ馬賞……………福岡県・おけらかび

最初のうちはマイレージシステムと同じようなメンツだったのが、彼の出現を機に新しい顔がズラリ。最終的にはほかの新人さんのが上だったけど、よく頑張ったよね。

★バサロ賞…………新潟県・アリアッハン

目立たぬ存在でありながら、着々と得点を重ねて気付くと頂点近くにいる、そんなヤツだ。しかし、おまえのネタはけっこう好きだぞ。ファンもいる。妙な存在なのだ。

めらめら! バトルロイヤル成績優秀者

★1位……………………………45P
奈良県・麗羅16世

★2位……………………………43P
千葉県・いしかわ

★3位……………………………33P
愛媛県・CAR―2
静岡県・ジョッカーアキラ

★5位……………………………31P
宮崎県・望月いおり
秋田県・折原愛

★7位……………………………29P
東京都・さまCHAN
静岡県・テドンかつどん

★9位……………………………26P
福岡県・おけらかび
群馬県・かくれDQ

★11位……………………………25P
新潟県・アリアッハン
兵庫県・はあくんだよ

★13位……………………………23P
神奈川県・かるなばる

★14位……………………………21P
大阪府・くっきいひめ
東京都・ちゃい三又

★16位……………………………19P
東京都・船津歩

★17位……………………………18P
秋田県・奄美大島工事中
大阪府・井村須古男
ほか2名

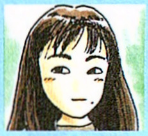
授賞者からみんなへ

キング 奈良県・麗羅16世



キングなんて信じられない!! 新しい人がいっぱい上がって来てたから、ムリかと思ってた。それにしてもFNN、終わっちゃうなんてショック!! 2年前から投稿してたんですよ。LEMONってペンネームで。全然載らなかったけど。一時は常連になるのをあきらめようとした。でもHIPPONが好きだったからここまで来れたのに…。またいつか投稿ページができると信じてるから、がんばろうね。

◆千葉県 いしかわ



社長様、このご恩は一生忘れません。弟の名前を借り、受験期間中にかくれて投稿したかいがありました。ありがとう。みなさん今度はスーパーFNN(?)で会いましょう。

◆宮崎県 望月いおり



うわーい!! 嬉しーよぉ♥ どーもありがとございます! だけどそうFNNがなくなるってのはまぢですか。あんまりやねーですか? 静御前さん見てる?(⬅オイ)

◆秋田県 折原愛



入賞できてうれしいです。今までなかなかのらなくてあきらめていました。しかし入賞できたので、もーれつに感動しています。(折原ちゃん、希望ソフトは何だい?)

◆静岡県 テドンかつどん



最近は受験に向けて忙しいので、あんまり投稿できないんですよね。必勝本の名前が変わるのにもとまどってたのに、FNNまで終わっちゃうなんて、寂しいです。

◆福岡県 おけらかび



受賞とかしたのって初めてだから、全然実感が湧かないです。感想とか言われても、戸惑っちゃいます。FNN、終わっちゃうんですか? さみしくなりますね…。

◆新潟県 アリアッハン



とてもうれしいです。これだけの成績を残せば十分です。FNNが終わるのは残念ですが、真っ白にして新しいものを求めるのもいいでしょう。新企画を期待してます。

'90年総計・成績優秀者★★★何もあげないよ〜ん

今年前半にやったマイレージシステムとバトルロイヤルをプラスした得点だ。さすが、マイレージシステムの方が長かったから、前半にがんばった人の方が強いんだよね。賞品はなしよ。

●1位……………………………77P
三重県・風来坊

●2位……………………………68P
静岡県・ジョッカーアキラ

●3位……………………………67P
奈良県・麗羅16世
愛媛県・CAR―2
静岡県・テドンかつどん

●6位……………………………66P
三重県・勇武僧魔

●7位……………………………64P
宮崎県・望月いおり
愛知県・かどやん

●9位……………………………58P
兵庫県・はあくんだよ
東京都・船津歩

●11位……………………………54P
秋田県・奄美大島工事中

●12位……………………………50P
千葉県・いしかわ

以上。どおもごくろーさまでした。

それじゃ、元気でね

はい、長い間のおつきあい、ありがとさんです。とはいってもう1年半のおつきあいですが。途中カウントミスなんかも起こしたりしましたねー。イヤ、すみません。「このコーナーの担当は誰?」とのハガキもいただきましたが、まぁ、みなさんよくごぞんじっスよ。フォッフォッ。

というわけで、HIPPON SUPER!になっても読者コーナーはあるはずです。そのときはまたおハガキよろしくーっ!!

最終号記念 特設ぺえじ

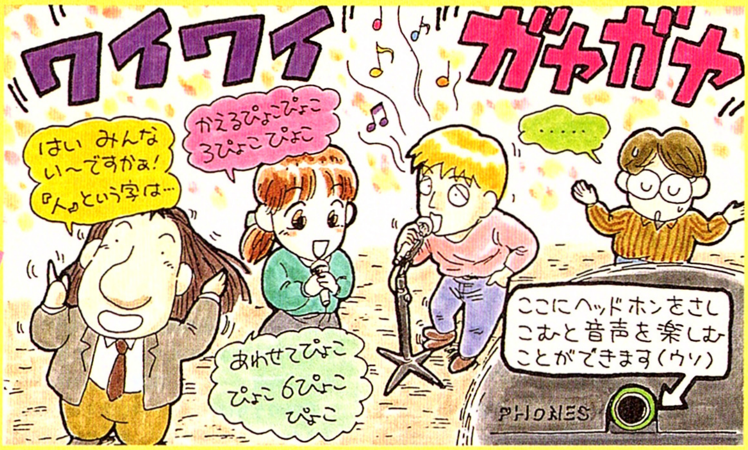
これが本当のBBC最後のページなのだ!!

BUG-BOYCLUB

バグ ボーイ クラブ

さらばだ

赤松「なんだかほとんどいつものノリできちゃったけど、ここで一発最終回らしい企画をやろうと思う」
一同「オ——！」
赤松「で、なにやろっか？」
一同（ズルッ）
金子「なんだ、これから決めるのかぁ」
黒須「じゃぁさ、隠し芸大会やろ！ オイラものまねやるね。『コラ加藤ぉ～！』『オレじゃねぇよォ!!』金八先生でした」
一同「アッハッハ！ 似てる——！」
《音声をお聴かせできなくて残念です》
さとみ「早口ことばやりまーす。『生麦生米生たまご…』（くりかえす）」
一同「オ——！ パチパチパチ」
《音声をお聴かせできなくて残念です》
金子「よし次はボクが歌を…」（ボカッ）
赤松「やめやめ！ 音がなきゃ分からんネタばっかやってないでなんかアイデア出せよ」
金子「あ、そいじゃ色紙つくろーよ。BBCスタッフみんなのよせがき！」
さとみ「あ、それいい！」
黒須「よせがきなんかよせっ、ガキ！ な～～んてね」
一同「…………」
赤松「あと全部黒須に任すわ。じゃな」
一同「お先に失礼しま～す!!」
黒須「なんでこーなるの!?」（欽ちゃん風）



ジャーン!! 完全保存版のすげえ色紙だぜ!!



✂ キリトリ線

さよおならのことば

さよおなら。つっても小夜ちゃんのオナラじゃないのよ。と軽くボケかましといて。さてと、今回をもってBBCは、一応終了というカタチになります。必勝本が次号からスーパーに変身するから、BBCもいっしょに変身するってワケだ。だから、バグボーイクラブというタイトルはなくなっちゃうかもしれないけど、読者コーナーが消えてしまうワケではないのだ！ よかったね。つーわけで、BBCの終わりを悲しむでなく、これから始まる新企画を心待ちしてワクワクしてくれ！ う～ん、くさいセリフ。オナラみたい。なんてね。それではこの辺で、さよおならの大仏。オナラじゃないよ！

みなのもの！ たっしゃでなぁ!!



B U G ★ B O Y ★ C L U B



ナムコットゲームの
魅力の全てがわかる!



ナムコットオールキャラクターズ

●シューティングゲーム・自機の変遷●シューティングゲームの敵キャラ●永遠不滅のパックマン●いつも雄々しく逞しく（主人公）●女の子も頑張ります（ヒロイン）●捕らわれの美少女たち●化け物・妖怪・モンスター●ヘンなやつら●ハートウォームファミリー●スポーツ選手あれこれ●立体になったゲーム

移植の世界

●ファミコンの限界に挑む●ファミコンからゲームセンターへ●そっくりそのままだけが移植じゃない●アーケード→ＰＣエンジン●アーケード→メガドライブ

成沢大輔・著　91年1月発売予定　予価2500円

ザ・ナムコブック

THE NAMCO BOOK

ナムコットのカリスマたち

●ドルアーガパニック●スターラスターの先見性●マインドシーカーで超能力はつくか●1985夏・ゼビウス●ボードゲームと化したカリスマ●キリスト教不在のRPGとは

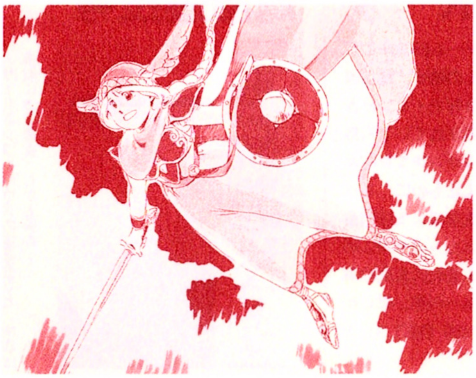
パッケージアートグラフィック

●ヒーロー&ヒロイン！●SFメカ！●ファンタジー！●メルヘン！●富士宏ギャラリー

ナムコットの歴史

●初期（84～85年）
　ギャラクシアン～スターラスター
●中興期（86～88年中頃）
　タッグチームプロレス～カイの冒険
●爛熟期（88年中頃～）　三国志～





ワルキューレストーリーブック

91年1月発売予定・作　富士宏・予価1400円

ゲームアートの傑作！　冨士宏の手によるワルキューレ・シリーズのイラストレーションを完全収録。今まで公開されていなかった超美麗画が、ゲームイメージを超えて甦る。ファンタジーファン、ゲームファン、ナムコファン、必携!!

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

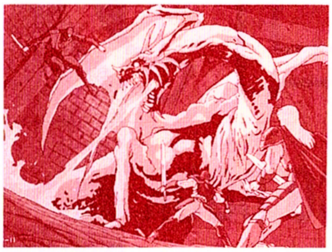
イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

VIDEO アニメ版ウィズ

ウィザードリィファンにはビッグなお知らせ、アニメ版「ウィザードリィ」の制作が現在進行中だ。制作元は松竹富士と東京ムービー。

ストーリーはウィザードリィ＃1、ワードナの迷宮にて展開する。サムライ、ロード、忍者の肩書きを持つ3人が野望も抱かず、トレボーの城下町でその日暮らしをしていた。ある日、彼らが迷宮に入ると妙にダンジョン自体が殺気立っていた。そんな中でめぐり会った仲間たち、プリーストとシーフの2人組と行動を共にし、ワードナの悪業を阻止しようと考えるこの2人に付き合って9階まで行くことにした。が、そこで見つけたメイジの女の子は行方不明の恋人を探して10階へ行くという。彼らはそんな彼女の勢いに負け、最下層へと向かう…。

こんなお話をバックに展開するアドベンチャーアニメだ。スーパーバイザーにアスキーの須田ＰＩＮを加え、目下完成を目指す。発売日は来年2月21日。価格はまだ未定とのこと。



TELEPHONE IS-WO5

今やコードレス電話は、年間販売台数220万台にも登る一大人気商品。最近では、「留守付きコードレス」が電話機市場の定番となりつつあるが、ケンウッドでは今度新たに小電力タイプの留守番機能付きコードレスホン「ＩＳ-ＷＯ5」を発売する。この「ＩＳ-ＷＯ5」は、受話機の置き場所が制約されない分離型を採用しており、受話機からの自由なリモート操作が可能。主な特長としては、3種類のメッセージを使いわけることのできる応答メッセージ。ダビング機能や、話す相手を選択できる居留守機能。また、留守番機能のセット時刻と解除時刻をあらかじめ設定できるプログラムタイマー機能などがある。デザインも若者向けにスマートなデザインになっており、受話機の握りの部分には手に柔かくフィットするセーム・タッチコート仕上げになっている。都会の1人暮らしにはかかせないこの電話、発売は11月10日で価格の方は￥53,800（税別）色はブラックとグレーの2種。時代は小電力タイプのコードレスなのだ。



GOODS ドラクエグッズ

ＴＶゲームだけにとどまらず、マンガや小説の世界でも活躍しているドラゴンクエスト。さすがはファミコンゲームの王者といえよう。

そのドラゴンクエストが、カードゲームになって登場した。前作『キングレオ』に続くドラゴンクエスト・カードゲーム第2弾『銀のタロット』が発売されたのだ。鳥山明氏の設定による勇者達8人の人間キャラクターをカードデザインに使用。しかも全36枚のカード1枚1枚に異なるイラストを描き下ろした豪華作品だ。ルールは単純ながら、タイトルにもなっている5枚の銀のタロットがプレイ進行を毎回変化させるので、飽きずに長く楽しめるゲームになっている。エニックスより定価￥1300で発売中。

ドラゴンクエスト関係のグッズをもう1つ紹介しよう。『ドラゴンクエスト365モンスターズカレンダー1991』がそれ。Ａ2版（タテ594㎜ヨコ420㎜）5枚組のカレンダーなのだ。ドラゴンクエストⅠ～Ⅳまでのパッケージイラスト入り、さらには今までに登場した全モンスターが365枚のシールになって一緒に入っている。ドラクエファンなら要チェックの商品だ。エニックスより定価￥1500で発売中。

このドラクエカレンダーは、ファミコン必勝本の読者3名にプレゼントされる。欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、『〒102東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER編集部・ドラクエカレンダープレゼント係』まで応募のこと。応募の締め切りは11月30日、消印有効です。





←ドラクエシリーズに登場した全モンスターのツールがはいっている。ファンならずとも注目したいカレンダーなのだ

CD ZUNTATA

今まで数々のゲームミュージックを送り出してきたZUNTATA。8月25日に日本青年館で行われた、S.S.T.BANDとZUNTATAのジョイントコンサートの模様を収めたＣＤ「ZUNTATA LIVE」が発売される。内容は、コンサートで演奏されたアルバム未収録曲を含め、完全収録版となっている。発売は、11月21日で予約特典としてポスターが付く。コンサートの熱い鼓動がこれで君のものに！





BOOK 電脳遊技考

ＴＶゲーム創生期からゲーム評論家として活躍している山下章さんの新著、『電脳遊戯考』が発売となった。月刊マイコンＢＡＳＩＣマガジン誌上で連載されている人気コーナー『ホンキでPLAY・ホンネでREVIEW!』に加筆・修正を加えたものに、ユーザーやソフトハウスの代表者による座談会などを収録したボリュームたっぷりのこの本。ゲームを愛し、ゲーム文化の育成に真剣に取り組む同氏のゲームへの熱い思いが満載されている。定価￥1500（税込み）で電波新聞社より発売中。



←人気ゲームの評論、堀井雄二氏との対談、ユーザーVSソフトハウスの座談会など、内容は多岐に渡り豊富、しかも面白い！

MOVIE

チャイニーズ・ゴースト・ストーリー2

●アスキーベストロン配給　11月3日より全国ロードショー

幽霊の女と人間の悲恋をＳＦＸで幽玄に描き出した「チャイニーズ・ゴースト・ストーリー」。前作のストーリーが古典的悲話として見事に完結していたのでまさか続編ができるとは思わなかった。しかも成仏した幽霊スー・シン役のジョイ・ウォンが再びヒロインに抜擢されている。その役どころが〝スー・シンにそっくりの女〟というのには思わず笑ってしまった。

幽霊の女スー・シンに恋をし、結局別れ別れになってしまったツァイ・サン（レスリー・チェン）。その傷心の旅から故郷へと帰ってきたがそこは悪政はびこる荒れ果てた町と化していた。彼はそこでチー・フォンというスー・シンに瓜二つの女に出会う。彼女は無実の罪で投獄された父を救い出そうとしていた。ツァイ・サンは彼女に複雑な気持を抱きながらもその手助けをすることにした……。

今回、ジョイ・ウォンが演じるのはスー・シンとは別人でれっきとした人間。では誰がゴーストなのか？悪政を行なっている政府の１人に史上最強の悪霊が化けていたのだ。かくしてツァイ・サン、チー・フォンたちとゴーストとの一大決戦が始まる。前作でも高く評価されたＳＦＸがさらにスケールアップしたこのバトル・シーンは圧巻。本作でも恋におちるジョイ・ウォンとレスリーチェンは今度こそ想いをとげることができるのか？　乞ご期待。





製作：ツイ・ハーク　監督：チン・シュウ・タン　出演：ジョイ・ウォン、レスリー・チェン、ミッシェル・リー、ウー・マ、他　'90・香港

VIDEO

ニュー・シネマ・パラダイス

●ポニーキャニオン　124分 カラー　￥15,800(税抜)　11月2日発売

ハリウッドの大作映画に見慣れた人たちに新鮮な感動を与えて話題となった単館ロードショーの映画たち。その中でも特に注目され過去最高のヒットを記録したのがこの作品だ。有名な俳優や派手な特撮はないが劇中の人々の心の動きが豊かに描き出された感動の一編。

若い頃に家を出てから30年間も故郷に帰らなかったサルヴァトーレ。ある晩、彼のもとに「アルフレードが死んだ」という母からの知らせが届く。なぜ彼は30年も家に帰らなかったのか、アルフレードとはどんな人なのか、そんな疑問を持たせつつ、彼の少年時代の回想が始まる。彼の生まれたシチリアの村では映画を見るのが唯一の娯楽だった。当時トトと呼ばれていた彼も大の映画好きで毎晩劇場に入りびたっていた。それだけでは足らず映写室をのぞいてはガンコなおじさん、アルフレードに追い返されていた。やがてトトはアルフレードの友だちになることに成功し、映写の仕事を教えてもらう約束もした。トトはこの映写技術師のおじさんから映写のことだけではなく恋や仕事、人生についても学んでいく。そしてトトの人生は大きく変ることに…。

アルフレードがトトに語った名台詞はきっと将来について悩んでいる人たちをはげましてくれるはず。一人で人目を気にせずジックリ見るのがいいんじゃないかな。





監督・脚本・ジュゼッペ・トルナトーレ　出演・フィリップ・ノワレ、ジャック・ペラン、サルヴァトーレ・カシオ、ほか　'89・伊＝仏

TV

東京ファンタスティック映画祭'90のすべて

●11/3 ウィークエンドシアター テレビ朝日(関東のみ) 深夜1:15〜　出演：蓮舫、チョウ・ユンファ、ほか

去る９月28日から８日間にわたって開催された「東京ファンタスティック映画祭」の模様をレポートしたドキュメンタリー番組だ。ＳＦ、アクション、サスペンスの異色作が多いことで熱狂的なファンを持つこのイベント。お正月映画の注目株「ディック・トレイシー」やレニー〝ダイ・ハード２〟ハーリン監督の新作「フォード・フェアレーンの冒険」はもちろん、ファンタならではの異常な世界を描いたカルト・ムービーも楽しみたいよね。来日ゲストは「ゴッド・ギャンブラー」のチョウ・ユンファ、異色の人形スプラッター「ミート・ザ・フィーブルズ」のピーター・ジャクソン、ほか。彼らへのインタヴューも見逃すな。



ドラマ仕立てのCMがドラマ化!?

●11/30 男と女のミステリー「熱血業界宣言」フジテレビ(全国) 夜9:02〜　出演：柳葉敏郎、森尾由美、ほか

柳葉敏郎、新克利、森尾由美らが自動車会社の営業マンとして活躍する…ドラマ仕立てのＣＭのはしりともなった日産のＣＭ「熱血業界宣言」が本物のドラマになって登場だ。もともとドラマ並のキャラクター設定を持つＣＭだったので考えられないことではないが、本当にやっちゃうなんてやっぱりフジテレビ!?ＣＭのドラマ化という初の試みに期待してみて。



ファミッコ大集合

11/8　最新ソフト情報はカルチャーブレーンの「スーパーチャイニーズ3」、タイトー「ダライアスII」、ほか。ゲームボーイアタック!はタイトー「バブルボブル」ほかを紹介。

11/15　最新ソフト情報はデータイースト「大怪獣デブラス」、バンダイ「ＳＤガンダムガチャポン戦士3」、ほか。攻略塾はコナミの「ぼくドラキュラくん」だ。

大竹まことのただいま！PCランド

11/6　先取りコーナーはＮＥＣアベニューの「アウトラン」ナグザット「三国志　英傑天下にのぞむ」を紹介。スーパーテクニックは「ファイナルブラスター」の攻略だ。

11/13　情報コーナーは〝メイキング・オブ・桃伝II〟。さくまあきら氏へのインタビューも予定されている。先取りはＮＣＳの「ワラビー!!」、トッキンハウス「かっとび宅配くん」だ。

そのほかのおすすめ番組

新番組　アニメ「ピグマリオ」

11/5月〜テレビ東京(全国)夜7:00〜

●「スケバン刑事」の和田慎二原作のマンガ「ピグマリオ」がアニメ化される。精霊の子クルトが母のかたきメデューサを倒すため冒険の旅に出るファンタジー巨編。

映画　摩天楼はバラ色に

11/17㊏フジテレビ(全国)夜9:02〜

●マイケル・Ｊ・フォックスがニューヨークのビジネス街で金と地位と美女を手にするという大志を抱いたカントリーボーイに扮する。明るく楽しいサクセスストーリー。

映画　帝都大戦

11/24㊏フジテレビ(全国)夜9:02〜

●帝都シリーズ第２弾。昭和20年に蘇った魔神・加藤と霊能力を持つ青年とのサイキック・バトルが見もの。霊力を使ったときの地をはうようなカメラワークが快感。

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

Time ∞

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

知らない間にぐんぐんと気温が下がって、気が付くと秋がどんどん深くなって行く今日このごろ、みなさん何かやっています か？ ウィザードリィやるもよし、映画見に行くもよし、本読むもよし。でもこの季節って何だか人といっしょにいたくなる。あ〜あ、秋ってそおんな季節なんだよな。

Y-205 やっぱり出たな！ メッセージTOP10

●ファミコン必勝本Vol.15でお知らせしました、必勝本通巻100号記念ウィザードリィグッズプレゼントですが、本当に多数の応募をいただきました。その際に、応募ハガキに「ウィザードリィに出てくる最も好きな言葉」を1つずつ書いてもらいました。中には、「またこれでトップ10をやろうなんて思っているのでは？」なんて書いている人がいましたが、見え見えだったでしょうか。そうです、やっちゃいましょう。好きなメッセージトップ10。例によってカウントダウン形式でいきます。

10位「念じろ！」…カント寺院のあのお言葉。「ささやきーえいしょう…」よりもこの一言の人気が高かった。

9位「首をはねられた」…ゲーム中で表示されるのは「はねられた。」何通か「首をはねた」ってのがあったっけ。

8位「役立たずここに眠る」…「ウィザードリィIII」のＢ６に登場。意味がありそうで実は無い。

7位「マピロマハマディロマト」

6位「なに？」…「I」では「何だって？」だったが、「II」以降これに統一。ばかにされているような気がして、それがいい（？）なんてコメントがあった。

5位「いてっ！」…コントローラの上を押しっ放しにして続けざまに「いてっ」「いてっ」…とやるとカワイイんだってさ。

4位「？ぶき」…「ぶきを見つけた」も含みました。ちなみに「？ブキ」ではありません。

3位「モンスターはまだこちらに気付いていない」

2位「石の中にいる」…なんと1位とこの2位は他に比べて票数がどでーんと大きい。でも本当にこんな言葉が好きなのか？

1位「おおっと」…2位のさらに2倍くらいの支持数でこれがトップ。最もウィザードリィらしく、同時にウィザードリィらしくない言葉だ。ストレートに言っちゃいけないことを口にするときの照れかくしみたいじゃん。

以上がトップ10なのだが、ランク外に、あまりにも面白いセリフが多かったのでピックアップしてみたい。

お笑い編パート1…「ワインそうこ」「ウィルオーウィスプは首をはねられた」「Ｂでぬけます」「あなたは都市の上空にテレポートして、地面に落下した（ちなみにきみらはもう死んでいる！）」「ロルト」

シリアス編…「ろうすいで死にました」「Welcome to the world of wizardry」「そなたは破滅の一歩手前にいる」「Tiltowait 」「Wizardry（タイトルそのもの）」

お笑い編パート2…「ドワーフ」「部屋の中には醜く太ったオークがいた」「おりる階段がある」「馬小屋」「ヒポポタマス」「どくろ」

総メッセージ数は 100を越す（総応募枚数は未カウント）。ともあれよくここまで色々なメッセージが集まりましたわ。誰だか分からんがエライ！

Y-206 ウィズフェスのお知らせだよー

●「今年のウィザードリィフェスティバルはまだなのか？」「それとも今年は見送りか？」なんて思ってた人も多いはず。いつもだったら10月・11月ごろ。すでに恒例となったウィザードリィファンのためのイベント。安心して下さいって。ちょいと遅くて来年の1月だけどちゃんと行われますから。

1991年は、「ウィザードリィ」の歴史がスタートしてからちょうど10年目だ。今までのウィザードリィを振り返ると同時に、新しいウィザードリィの色々な意味での多様化を目指す、そんなイベントにしよう、と付けられたタイトルも今までとは一味違う、「ウィザードリィ誕生10周年記念祭・ＷＩＺ91」。

で、どこがどんな風に今までと違うのか、概要を簡単に説明しよう。去年までは、フェスティバル会場をいくつかのセクションに分割し、ステージ上で、順を追っていくつかのイベントが行われていた。今年のフェスは完全な劇場形式で展開する。つまり販売関係はロビーのみで行われ、場内はステージのみでショーを進めていくことにな



る。また毎回にぎやかに展開されていたコスプレなどの、ファン参加型イベントが大きくけずられる。その分、今回はステージ上のショーが今までとは違ったタイプのものになる。劇に始まり、松竹富士が現在制作中のアニメ版「ウィザードリィ」（２月21日発売予定。詳しいことはインフォメーションページに紹介）のダイジェスト上映、そしてゲームボーイ版の紹介などが１つのワクの中で進められることになる。

それらイベントをショーアップすべく、企画・構成に立ち会うのが、須田ＰＩＮ、ベニー松山の両氏。２人の良きウィザードリィ理解者をコアに、アスキー主催のもと、プロジェクトは順調に進行しつつある。

日時と会場だが、1991年１月５日（土）、東京都千代田区の九段会館ホールにて。当日は２回の公演が予定されている。１回目が12：00から、２回目が15：30からで、各々所要時間は２時間半程度です。

さて、この“ＷＩＺ91”、入場料やチケットはどうなっているかというと、今まで通り入場無料、チケットは招待券配布の形をとることになった。そこでアスキー提供により、ウィザードリィ友の会読者200名に招待券をプレゼントいたします。

応募方法は、官製ハガキに、郵便番号、住所、氏名、生年月日、ＴＥＬ、職業、ウィザードリィゲームソフトの

ウィザードリィ誕生10周年記念祭

WIZ91

有無（有ればタイトルも）、入場希望者数（１人か２人のどちらか。２人希望の場合、２人分の郵便番号、住所、氏名を記入）を書いて下さい。あて先は、
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキーPMG
「ＷＩＺ91」ＨＳ係
締切は11月30日当日必着です。なお、１人１枚の申し込みに限り、当日の時間指定はできません。当選者には12月31日までに招待券を郵送いたします。

L-207 早くも来たな！スーパーＦＣ

●スーパーファミコン版ウィザードリィは「ワードナの逆襲」で決まりでしょう。もしかするとシナリオⅤも？　なんて考えている人はご安心あれ。「渦の中心」はファミコンで出ますから（多分）。だってターボファイルが使えなくなっちゃうでしょ？　それでもスーパーファミコンで出すんならみんなでにらみかえしてやろうぜっ！（ターボファイルコネクターなんて出されたらまたまたにらみかえしたりして）。
（宮城県・島貫裕一）

●巷ではスーパーファミコンにウィズⅣを、なんて声を聞くけれど、はっきり言ってⅣよりⅤの方がはるかに面白いと思う。Ⅳは自分がワードナで、魔物を召還して冒険者と戦わせるんだけれど、やはり、今までのように６人パーティでモンスターを倒していくシステムの方が合っていると思う。スーパーファミコンならＮＰＣも充分扱う事ができるだろうし、迷路やモンスターをビジュアル的なトリックで見せちゃうなんてこともできるはず。暗闇からぼわーっと浮かびあがるモンスターなんてのもできるのでは。だからぜひ、Ⅴの方を制作してほしいと思うのだ。
（岐阜県・もりこんロード）

そろそろ集まりつつあるスーパーファミコンネタ。ゲームボーイ同様、色々な意見がとび交いそう。激論、好きです。

G-208 最近多発するこれはBUG…？

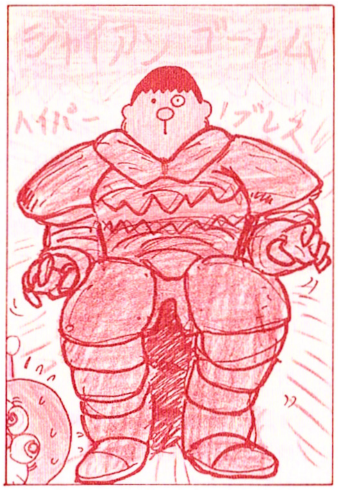
●10月10日に中古屋で「Ⅲ」を買いました。帰って箱を開けるとほとんど新品同様。アンケートハガキもキャラクターカードも入っていました（ちなみにサッキュバス）。さて、プレイするかとカセットを差し、電源を入れました。前の持ち主のキャラクターを見ると、レベル90以上の者ばかりでした。アイテムも見事なまでにそろっていたし。
しかし、自分でやるのだからと、こいつらを消して、リセットを押してカセットを初期化しました。そして６人のGOODパーティで冒険を開始しました。しばらくレベルを上げていると、マーフィーズゴースト氏の部屋を発見、ここで経験値稼ぎを、と考えました。何十回か戦闘をくり返し、宿にとまると２～３レベルＵＰしました。そしてお金もたまったのでボルタックで何か買おうとメニューを見ると、一番上に、「ガラクタ」がありました。おかしいなと思い全メニューを見ると、あらゆる種類の武器・防具・アイテムが売っており、コッズアイテムはもちろん、ニルダの杖まで売っているのです。一度買い、捨てればなくなるかな、と思ってやってみたけどなくならない。いくつ買っても同じ。レベル10程度でコッズアイテムが全てそろってしまいました。まだ２階までしか行っていなかったのに…。
（兵庫県・ワーアザラシ）

ここのところ何通か同内容の投稿が目立つ。単なるバグだろうけど、電源オンオフ・リセット・初期化、この３つが深く関係しているようです。でも「人から聞いてムリヤリ試したらデータが消えた」とか「力のコインを使ったら１発で死んだ」なんて話が多いので平和主義者はトライしないように。

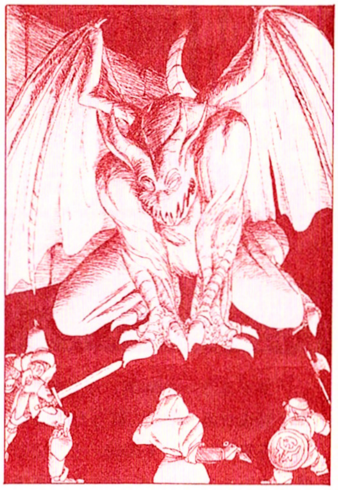
Z-209 ウイズⅢの“3”にまつわるもの

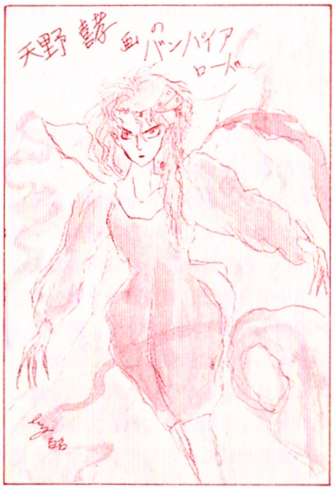
●何か面白いことはないかと思って、「３」にまつわるものをピックアップしてみました。
★まずは地下“３”階の“３”つのシュート。
★3匹の子ブタならぬ“3”匹のフラック。
★メリト、ツザリク、ラダルトの新呪文が“３”つ。
★鍵にまつわる“3”回出会うじいさん。
★そしてラストは「ウィズ“三”太郎」
（東京都・禎沼七番）

“Ⅳ”が出ると「四太郎」にでもするのだろうか。おーいさくやーま。

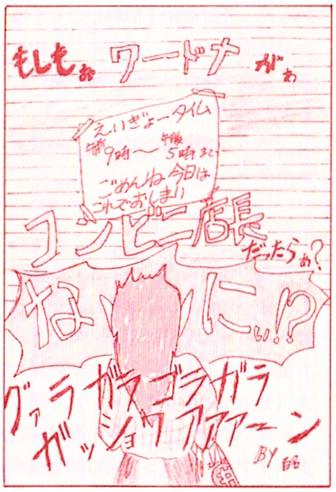


↑愛知県・泉野明

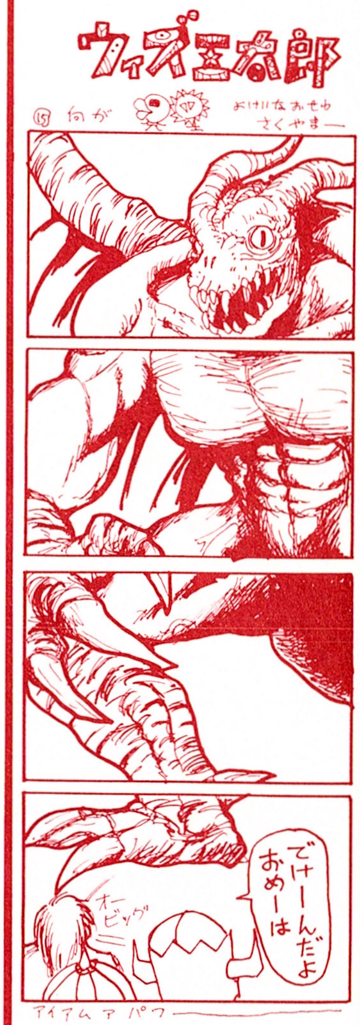

↑東京都・ちゃい三叉



↑大分県・百名



↑大分県・百名



Wizardry

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

「ファミコン必勝本」って名前もこれで最後かあ。最初に買ったのは'86年の5月号でした。その後、とびとびで買ってたんだけどvol. 10から今号までずっと買い続けています。創刊号を持っていないのがとてもくやしいです。(100号記念の表紙ズラリで確認したら12号分持ってなかった。全部持ってる人がうらやましい)一番印象に残ってるのは必勝本がナムコのゲーム大会で2連覇を達成したときのことかな。HIPPON SUPER!がんばって下さい。

(三重県・戸田直樹)

▶どーもありがとう。HIPPON SUPER!についてもう一枚。どーぞ。

(マッキー)

HIPPON SUPER!が楽しみ。こんだけ、たくさんのゲーム機が出たのでかたよらず均等に扱ってください。

(奈良県・棚木純也・16歳)

▶そうですね。ゲーム機の種類というよりも良いゲームはできるだけプッシュするという姿勢は持ちたいと思います。

(あや)

スーパーファミコンの姿が見えてくるにつれ、メーカー側の対応も激しくなってきたが、気になるのはこのままファミコンから手を引いてしまうメーカーがあるのではないかということ。スーパーファミコンは確かに性能的にすぐれているが、開発にもお金がかかるし、価格の方も一級品である。かつてのファミコン・ソフトは3800円くらいだったが、時間と容量に比例して、価格が上昇していった。スーパーファミコンのソフトは9000円台が主流になると予想されているが、これはとても気軽に遊べる値段ではない。今後はファミコン・ソフトの値くずれが起こる可能性があるが、ファミコンを見放さず、安く良質なソフトを供給しつづけてくれることをメーカー側に期待したい。

(神奈川県・W・G・FHAZER・18歳)

▶確かに無理にスーパーファミコンでださなくても、ファミコンで十分の内容のソフトもあるしね。

(ハルク)

今日、ヒマつぶしにサッキュバスのイラストを描いてたら母ちゃんに発見されてしまった。うおおん!!そのあと何と言われたかは、ご想像におまかせします。

(香川県・ざいあんとまんちす・15歳)

▶母上もたいへんでござるな。

(忍者根本)

前号のジョッカー君へ。きみの考えは間違っていないだろう。しかし、きみは甘いと思う。きみは中3らしいが、だからと言って内申書を怖がる必要はない。内申書が怖いから何も言えない、内申書を武器に何も言わせないでは、戦前の日本と同じである。憲法により、言論の自由は保証されているのだ。校則よりも憲法が優先されることは、誰が考えても明らかである。今は黙って中学を卒業したとしても進学した高校に同じような校則があったら、きみはそれに従うのか。自分の言いたい事ぐらいは言える人間になれ。人が何かしてくれるのを待つより、まず自分が行動しろ。今は高校を卒業しなくても、大学に進学できる(大検というのがある)自分の道は、自分で切り開け。きみの健闘を祈る。

(新潟県・グレたでーもん)

▶だそーです。で、もう一枚。

(マッキー)

実際、坊主にしている本人は嫌かもしれないけれど、私は坊主頭が好きだぞー。いろんな整髪剤を駆使した凝った髪形よりも、坊主頭の方が男性の魅力(ちょっと違うよーな…)を感じるじゃないかあ。J・アキラ殿は校則だからイヤなんであって別に坊主頭がイヤってわけじゃないよね?

(広島県・秋本奈槻・17歳)

▶そーですね。これはまた別の話ですね。でも、面白いからミスター坊主頭コンテストでもやっちゃいましょーか。(うそうそ)

(マッキー)

実は、うちの先祖はあの忍者をやってたんです。ちょっといいでしょ?うふっ♡

(千葉県・小栗有貴)

▶うふじゃないってば。で、あのってどの忍者でござるか?

(忍者根本)

編集部のみなさま、こんにちは。で、突然ですが、私は女神転生IIのギャンブル、コードブレーカー(3ケタの数字をあてるやつね)が大好きである。が、あれはいちいちメタルカードを持参しなければならないのでめんどうである。そこで私は思った。「それじゃあ自分でつくってやる!」さっそく愛機のFM-7をひっぱりだしてきてキーボードをたたきはじめた。



(▲東京都・姫乃樹侍)

ああでもないこうでもないと悩んだすえ、やっと自作のコードブレーカーが完成!すぐにプログラムを走らせてみる。……が、なにかものたりない。ゲームはきちんとできているし、絵は女転IIのようなきれいなものはできないけど、それなりに線と模様と色でかざってあるし。ん?わかった。BGMがないんだ! といっても、BGMの資料なんてないし…。しょうがない。なにかで代用しよう。と言ってもゲームミュージックの資料と言えば、ウィザードリィIIIしかない。ま、しょーがないかあ。じゃ一番明るそうなボルタック商店でも…。というわけで、私のパソコンには「ボルタックのコードブレーカー」というゲームが存在している めでたし。めでたし。

(北海道・猫又の天鈴)

▶そーいえば、あたしも昔、MSXで「大喰らい女子大生みなごろし殺人事件」というアドベンチャーゲームをつくったことあるんだわ。

(あや)

●ロックマン3に対してまわりの反応(複数回答)

ムズイ!でも面白い!	2人
前回より難易度が下がった	5人
最後の奴がえらく簡単に倒せた	2人
エンディングの演出がイカス(死語)	4人
ブルースに惚れた♡(おいおい)	2人
4も出してくれーっ	全員
どっちかっつーと「2」の方が…	2人

うーん「難易度が下がった」的意見が多いねェ。せっしゃは超ヘタだから3でもムズいんだけど。ま、それはともかく、あのラストなら続編も出るってもんだよ。ねぇカプコンさん。

(神奈川県・一唐傣◆弾)

カプコンさん、読んでましたら、お返事くださいねー。

(マッキー)

●スーパーファミコンのことで質問!うちのテレビはRFなんですが、ステレオで聞きたいのでスーパーファミコンにRFと音声〃映像出力端子をつなぎ、アンプに音声出力だけをもっていくということはできるのでしょーか?

(神奈川県・JAR)

おーい金子。スーパーファミコンマンを呼んでくれー。え、あれは一回っきりのキャラだからもーいないってか。ま、結論から申しますとテレビの音声を消せばよい訳で、たぶん大丈夫でしょー。

(ハルク)

●これは私が「サイバーナイト」を買いにいった時のことです。一軒目の安売り屋さんが売り切れだったのでイトーヨーカドーで買うことになりました。しかし、安売りで買おうと思っていたのでお金がたりない!定価は税抜きで

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5 NIPPON SUPER! フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです(編集部)

6800円。しかしお財布には6700円。おお100円足りない！目の前がまっ暗になったその時目にとびこんできたのが図書券！「おお、これだ」そうです。私は図書券で安い雑誌を買い、そのおつりで「サイバーナイト」を買ったのでした。

（千葉県・毛利礼智）

ς パチパチパチ。よかったじゃーん。

（あや）

●前号でもまた成沢氏はゲイングランドをほめていたが、はっきり言ってこういうのはよくないと思う。思うに成沢氏は手塚先生に気をつかって、このゲームをけなせないのではないだろうか（ベーマガでほめていた）。いくらゲイングランドが去年高く評価されたとはいえ、しょせん地味なゲーム。今のメガドラに必要なのは派出なゲームのはずで、そんなものをほめるようではライター失格だと思う。くやしかったら発売日までにゲイングランドを特売品にしてみろよなー。H本流れのひねくれ男がぁーッ!! プギーッ。

（宮城県・名前がねえぞ）

ς ひえーっ、そのとーりでしゅーというコメントを残して成沢は神楽坂方面へ消えてゆきました。さて……。

（あや）

●紅松さま
富田靖子ってどうなったのですか？

（三重県・藤村崇史・14歳）

ς 最近、何かショックなことがあったらしくベニー松山氏は原稿がおくれがちです。どうしたんでしょーか？

（マッキー）

●「東方見聞録」を中古で買った。すごい……すごいぞ、ナツメは。ロック界における筋肉少女帯と同じ雰囲気がある。てなことで、みんなーっ、ナツメを応援しよう（笑）

（兵庫県・来夢るな・17歳）

ς そ、そんなにすごいか？

（ハルク）

●お茶のプレゼントがありましたね。あたしゃ茶にはちーと、うるせーよ。やっぱ緑茶がいーね。玉露とかさ（高いけどね）あとは外来のお茶もいーね。みなさん熱いウーロン茶ってのんだことある？けっこーうめーんだなこれが。それと紅茶。ダージリンだあ！うおお茶類は最高だー。みんなもガツガツ飲もう！（うう、しかし酒もすてがたい。ギブミーマティーニ）

（愛知県・武田康一・16歳）

ς ヘンな文章ですが、いきおいがあってよろしい。精進して下さいね。

（マッキー）

●しんせきの人からすばらしい食べ物をいただきました。その名も「くさや」ほどよく焼くと、とてもとてもとてもとてもすばらしいかおりがします。編集部のみなさんも一度、おためしになってみては？

（石川県・鹿野恭弘・15歳）

ς すばらしいかおり！たとえて言うなら………やめた。

（ハルク）

●今、家には自分しかいない。
隣の家まで120m（田舎なんだ）
外は雨。
最近、ホラー小説ばかり読んでる。
なんか恐いです。

（岐阜県・岩松真一・18歳）

ς おいおい。ぷあーっといきなさい。ぷあーっと。

（マッキー）

●ゲームギアを買ってしまった。コラムスにMD版でもはまったのに、ゲームギア版でもしっかりはまりました。モナコGPもなかなか。ペンゴは…。ファミコンのガンナックもおもしろかった。ファミコン史上、最後の良作シューティングでは？

（静岡県・岡村憲生・18歳）

ς ペンゴがどーかしました？

（あや）

●最近、やけに合併号が多いなあと思ってたら、HIPPON SUPER！の準備だったんですね。納得しました。でもBBCなんか、残るんですか？

（兵庫県・横井英和・13歳）

ς そーなのよー。もー大変。朝から晩までがんばってんのよー。（シム・シティしかやんない人もいるけど）で、BBCはどーなるかとゆーと、すんごく面白くなる予定（笑）

（あや）

●これから投稿する時はJICC出版局 HIPPON SUPER！〇〇の係 まで送らなければいけないのですね。

（愛知県・やまおさ）

ς あ、そーだ。そーいえばそーだ（しっかりしろよー）どーもありがとうございました。読者のほうがしっかりしてるのがこの本のいいところですね。（なんてこった）

（あや）

●HIPPON SUPER！になっても初心をわすれない雑誌になってください。

（千葉県・山崎高嗣・19歳）

ς はーい。（元気よく）

（編集部一同）

ς さて、読者様言いたい放題のこのコーナーですが、次号からやっぱ少し変えたほうがいいんでしょーか？最近ちょっとお疲れのマッキーちゃんどーぞ。

（井）

あー腰がいてー。基本的にはこのままでいいんじゃないのー。みんなのハガキって読んでるとすんごいおもしろいし。もっとたくさんのっけてあげたいなっていつも思ってるくらいだから。

（マッキー）

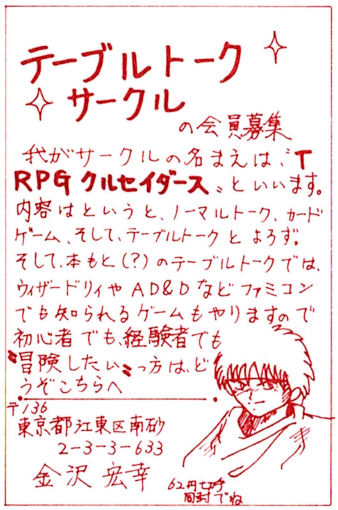
そーですね。あとメーカーの人からの意見なんかものせるといいんじゃないですかー。ヘンな人多いし。

（あや）

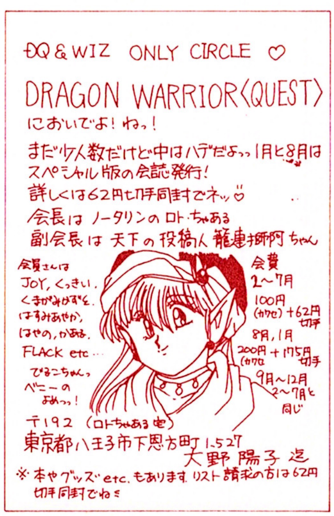
こらこら。誰のこといってんだい。P社の林さんのことか？ま、いっか。じゃ、基本路線は変えずにプラス・アルファを考えるつーことでいくかー。

（井）

HIPPON SUPER！12月4日(火)発売でお会いしましょー！









怪物博物館（映画編）THE MONSTER MUSEUM



連載㊴

フランケンシュタイン

by 北枕獲

これが古典的名作！ フランケンだっ！

なんと、必勝本も今号でおしまいなんやて。我が怪物博物館も、リニューアルすることになりましてん。てなワケで、こーゆースタイルは、今回が最後ですねん。ま、「ファミコン必勝本」が「ＨＩＰＰＯＮ　ＳＵＰＥＲ！」に変わっても、スタイルが変わっても、怪物博物館は続きますんで(打ち合せ、これからなんだよなぁ。どーなるのかなぁ。ちっと不安だなぁ)、よろしくね。

で、今回は古典的名作ですねん。

フランケンシュタイン
FRANKENSTEIN
監督：ジェイムズ・ホエール　原作：メアリー・Ｗ・シェリー　脚本：ギャレット・フォート／フランシス・エドワーズ・ファラゴー　撮影：アーサー・エディソン　特殊メイクアップ：ジャック・ピアーズ　出演：ボリス・カーロフ／コリン・クライブ／メイ・クラーク／ジョン・ボールズ／エドワード・ヴァン・スローン
1931年　アメリカ　69分
発売：ＣＩＣビクター　¥9200

この作品、「魔人ドラキュラ(主演はベラ・ルゴシ!!)」とともに、ユニヴァーサルのホラー路線を決定づけた、記念すべき作品なのだ。

怪物（いまだ誤解が多いけど、フランケンシュタインってのは、怪物を造った科学者の名前ね）の姿形は、原作ではほとんどふれられていないんだ。つまり、現在メジャーな怪物のデザインは、この作品が元になっているのだ。この一点だけでも、この作品は怪物史を語る上で見逃せないってワケさ。この怪物のデザインは、ユニヴァーサルの新入社員（と言っても、若いわけじゃないけど）ジャック・ピアーズ。

デザインしたピアーズも偉いけど、演じたボリス・カーロフも凄い。メイクに５、６時間かかるってゆーし、大きく口を開けられないんで撮影中は流動食だったってゆーし。カーロフは、この後も「ミイラ再生」「フランケンシュタインの花嫁」「フランケンシュタインの復活」等で活躍、ホラーにはなくてはならない存在になったんだ。

一方、ピアーズも、ベラ・ルゴシをドラキュラにしたり、ロン・チャーニーJr.を狼男にしたり、ユニヴァーサルの大躍進に大きな貢献をしたんだ。

何はともあれ、怪物ファンなら絶対に見逃せない作品なのだぞ。

はたして次回から、どーなるか？刮目して待て…ってとこですか。映画編が続けば、フランケンシュタインの怪物が続くけど…。さて…。



電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR



連載55

ビデオ

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

「ホラービデオ」と書かれたそのテープには…

リョウのおふくろさんから電話もらった。形見分けがしたいから、アパートのあいつの部屋まで来てくれって。

捜査は難航しているみたいだった。リョウを殺した連続殺人犯の手掛かりが、まるきりつかめてないらしい。

形見分けには、あいつの膨大なビデオテープのコレクションをもらうことにした。あいつは映画がほんとに好きだった。これはというビデオは、古いのも新しいのもジャンルにこだわりなく、買ったりダビングしたりしてた。

ビールでもやりながら、今夜はあいつのビデオを片っぱしから観てやろう。そういえばあいつ、最近はホラー映画に凝ってたっけ。ホラーこそ、付帯的な要素をはぎとった純粋な娯楽だなんて、むずかしいこと言ってたな。

なにから観ようか、ホラー・ビデオのタイトルをチェックしていくうち、妙なカセットが目についた。リョウのテープのタックシールには、必ずその映画のこまかいデータが記入されている。ところがそのテープには、「ホラー・ビデオ」としか書かれていない。

そうかこれが例のテープか。誰だか知らないけど送りつけてきたんだ。これから観てみるつもりだけど。電話でそう言ってたよな。その夜、あいつは自分の部屋で殺された。

目のとこだけをくり抜いた、ちゃちな白いボール紙の仮面をつけた男が、いきなり画面にあらわれた。右手に包丁を握っている。

なんだ、バックに映ってるのは、リョウのアパートの近所じゃないか。ははあ、13金かハロウィンてわけだな。タイトルも出ないし音楽もない。画面もブレてて、これでも映画のつもりか。

話だってなにもない。ボール紙男が、深夜の通行人をひたすら刺し殺して歩くだけ。

ひとつ感心したのは、犠牲者が殺されるシーンのリアルなこと。悲鳴といい血ドバの細工といい、なかなかのもんだ。これ撮ったやつ、まるっきり才能がないってわけでもないらしい。

何人か血祭りにあげたあと、ボール紙男はえんえんと歩いてく。そのうち、俺のいるアパートの下までやってきた。誰がいつ、こんなの撮ったんだろう。

ボール紙男が階段をあがった。２階の通路を歩いて、ひとつのドアの前で立ちどまる。

思いだした。リョウは、刃物でめった刺しにされて殺されたんだった。このテープ、まさか……。

振りかえって玄関に目をやった。ドアのノブがゆっくりまわった。俺はロックするのを忘れてた。



亀・松＆みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載㉚



業界の話

by 鈴木みそ



とゆー訳で最終回はスーパーファミコン・ネタでせまります。

どの雑誌を見ても「スーパー・ファミコン」大特集！（以降ＳＦＣと略す）まっ、「ＨＤＮ」でもひとつ、特集組まなくちゃいかんかな？　つーことで、そのテの関係の話しをしようかな、なんて思ってる。

せっかくワシが出てくるんだから、そんなに偉そうなもんでもないけど、「ＳＦＣ」売れるかどうかの推測話ししてもしょうがないし。ましてや、ビットがどーの、スクロールがどーのって話しってーのもね～。アレって、ワケがわかったような気にはなるけど、実際はまるで意味不明だったりするんだよね～え、これが。こんなのもイヤ。数字並べてスペック説明ってえのも、脳がない感じでイヤだし。

まあ理由はいろいろあるけど、とりあえずは、自分で遊んで味わった「ＳＦＣ」の体験と情報をアブナくないていどに大放出！　しようかななんて考えてる。発売前に気分だけでも味わってもらいたいと思ってね。

◆　◆　◆

ハードの凄さはソフト次第！ってーのは、ゲームやっている人なら先刻ご承知のとおり。ファミコン以外のハードを見りゃ、ンなことわかるよね。

あれほど成功率の高い任天堂さんが、満を持して出した『ゲームボーイ』ですら、『テトリス』以降パットしたゲームに恵まれなかったしね。いわゆるクソゲーしかでなかったって事も手伝って、日増しにサッパリってやつかい。他のハードもしかり。まっ「液晶画面の切れ目が、運の切れ目」になったなんてウワサもあるけど。

ところで『ＳＦＣ』。肝心要のソフトが今イチ君なんだよな～っ。発売ラインナップ見た～ぁ。見てない人は今からでも遅くないからスグ新作スケジュールのページを見てよ。これじゃ「メガドラ」の初期と同じじゃない！　なんて思わない？　オリジナルのゲームがほとんど無く、ゲーセン版やパソコン版からの移植ばかりに頼ってる。たとえあったとしてもほとんどはペケ。その状況に限りなく近いのがデビュー前に発表されてる『ＳＦＣ』のラインナップなのだ。

メーカーの方もまだどんなふうに使いこなせばいいのかハッキリわかっていないから、こんなラインナップになっても、まあ仕方ないと言えば仕方ないんだろうけど。ＳＦＣ専用オリジナルゲームが少ないのは、『ＳＦＣ』のスペック決定が遅れたのと、ソフト開発用のツールがなかなかソフト会社に渡されなかったのと、ツールのできがアホだったことみたい。

特にアセンブラ・リンカー。つまりプログラムをＣＰＵに送り出す機械のことね。こいつがかなり処理速度が遅くて、てこずっていたみたい。それにグラフィック・ツールこいつもなかなかのツワモノだったのだ。

って、アセンブラ・リンカーの初期バージョンは、改良に改良がなされてサァ、今じゃ初期の10倍の速さで動かせるところまできたみたい。これからは、いろんな意味で早くなるようになるだろうけどね。グラフィック・ツールの方にしても、ある程度各ソフト・ハウスの方に委ねられたようだけど、でもこれは、各社バラつきが出てそれなりにいい結果になりそう。

◆　◆　◆

ファミコンって83年に発売されて以来基本的なスペックはなにも変わっていないのは知ってるよね。でも、パソコンのPC-88や98のように動かないソフトが現われるほど内容が変わってはいないんだけど。ファミコンもマイナーチェンジしてるんだよ、全く変わってないように見えるけど。プログラムを動かすＣＰＵと絵を動かすＰＰＵの組合せで22～23バージョンぐらいの種類が出回っているのだ。驚いたかっ！でもないかぁ!?

任天堂さんは、これらのどのバージョンでも動くかどうかをチェックしてから製品化しているんだね、これが。任天堂さんのいいところは、これらのチェックを行き届かせ、スペックを変えなかったことに尽きるね。ソフトハウスはファミコンのスペック上の制約の中でのプログラムするノー・ハウが蓄積されてきたのだ。

ただし、ゲームの作り方のノー・ハウ的なことやハウ・ツー的なことがミョーに頭の中で固まってきちゃうと危険。ファミコンや他のハードのようになんとなくパターンみたいなものができて、何となーく同じようなゲームが多くなっちゃうからね。ヤッパ　バラつきみたいなのって大切なんだよね。

そこへいくと『ＳＦＣ』はお楽しみが多い。何でも出きるってこと。

でも何でも出きるってことがクセ者。例えば『ドラクエ』でいきなし、たいした情報もなく海に出て何をしたらよいのかわかんないってのが、今の現状。

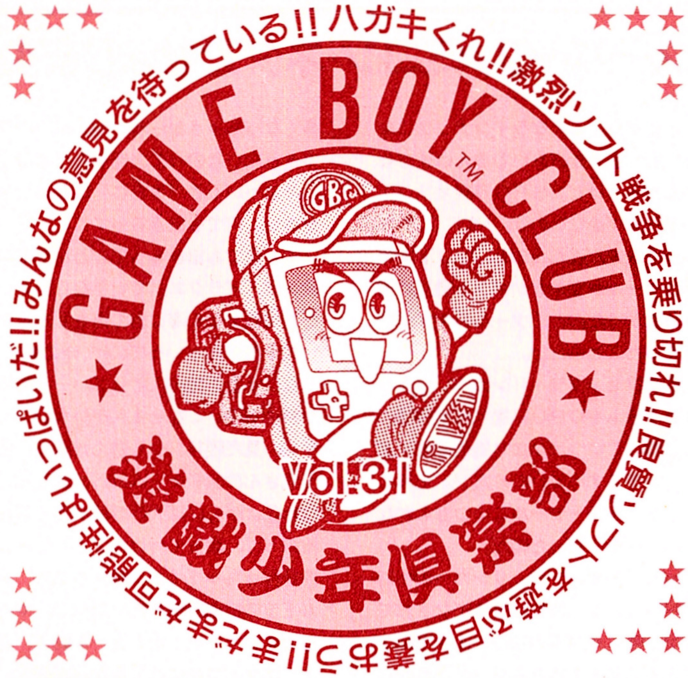
なにせまだ誰一人としてハードの持つ特性を使いこなせる人がいないンだから。見た限り、少し遊んだ限り、任天堂さんの出すゲーム以外はほとんど、これ見よがしに拡大だの縮小だの回転だのって、取って付けたようなゲーム各社作っちゃってる。絵画もまた、メガドラの初期段階みたいなやつ。やたら大きいキャラとかミョーな動き「見よ、ファミコンにはできない画面！」的なのにどーしてなっちゃうんだろうね。

その点、開発メーカーって事もあるんだろうけど任天堂さんの『スーマリ』はとても良くできている。『ＳＦＣ』の持つ特性の見本市みたいで『ＳＦＣ』らしさがよく出てるんだな、これが。演出や効果面だけに『ＳＦＣ』の特性超さりげで使って、『スーマリ３』の楽しさはとってある。

面のエンディングで、マリオの周りを黒く包んで小さくなっていくとかなんか最高でっせ。実に美しい作りをしているでないですか？　宮本さん。ゴメン気安く呼んじゃって。それにしてもサスガです！　他のメーカーで作ったソフトでできのいいのが出てくるのは、早くて来年の夏以降になりそうだね。この調子で行くとサァ。

『ＳＦＣ』のＣＰＵ、プログラムの書き方が特殊な上、特殊なことを色々やらせてるからか、ＣＰＵは遅いけれどそれらをどうプログラマーが料理していくかにかかってるね『ＳＦＣ』は。

ラストにこれから『ＳＦＣ』として発表されるであろうところの某有名ＲＰＧ『なんとかＶ』やＶと双璧をなす『Ⅳ』それにコピーライターの人が作る『Ⅱ』と目白押し。期待してチョ！



SaGa2

■スクウェア■12月14日発売■¥4800（税込み）

容量	バックアップ	ジャンル	プレイ方法	ロム完成度
2M	バッテリー	RPG	1P専用	——

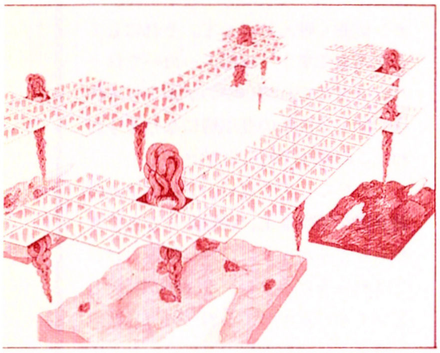
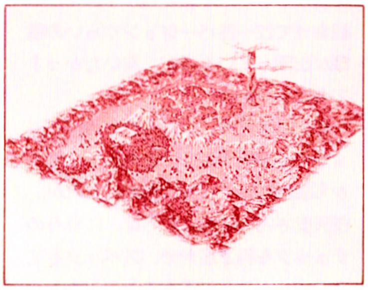
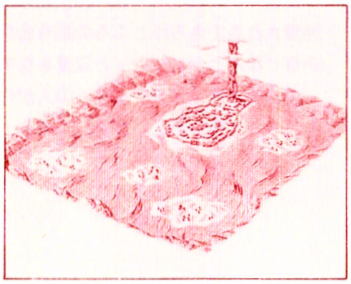
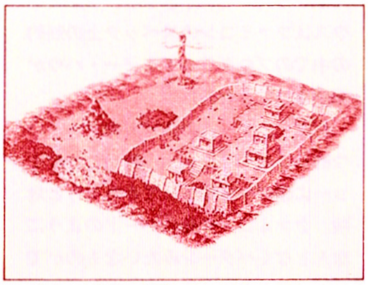
ＦＦとともに人気シリーズになりそうなスクウェアのSaGaの２がいよいよ全貌を見せ始めた。今回は４つのキャラクターの成長システムの紹介だ。

◆ストーリー

77個の秘宝、それは古き神々の遺産。そのすべての秘宝を手に入れたとき「女神の像」になり、はかり知れない力が蘇るといわれる。

主人公の父は秘宝の１つを彼に預け旅に出た。成長した主人公もまた、父を求めて旅に出るのであった、世界を乱す新しい神々、そして77個の秘宝の謎を求めて。

冒険するSaGa２ワールドは９つの大きな世界から成り立っている。そして各世界は「天界」に向って大きな天の柱がのびており、この天の柱を通って別の世界への運んで行くのだ。そのためにはその世界にある秘宝をすべて集めることが条件なのだ。

↑イラスト左上＝天の柱、右上＝第１世界、左下＝第２世界、右下第３世界

成長システム

人間

人間の成長システムの基本はモンスターとの戦闘による。より強い敵を倒すごとにＨＰがアップする。「ちから」「すばやさ」「ぼうぎ」などの各パラメーターは戦闘時に使用したアイテムによって成長していく。今回から多少だが魔力が身についているのが特徴だ。



↑人間は敵とひたすら戦ってレベルアップだ

エスパー

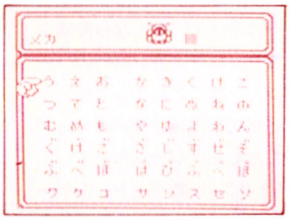
最大の特徴は魔力を持ち、突然変異によって特殊能力を自分で覚えていく点だ。魔力は攻撃系、治癒系にわかれ、両方を駆使して活躍するのでパーティにはかかせないキャラといえる。また、前作に比べ武器・防具の装備枠が広がり自由度が増している。



↑突然変異により成長。武具の枠も広がっている

メカ

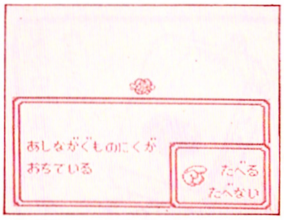
初登場キャラ。メカの成長は装備したアイテムによって決定されるんだ。そのアイテムの持つ数値の大小がそのままメカの能力となる。だからグッドアイテム装備が重要。またメカのみ宿屋でアイテムを回復させることができるのだ。



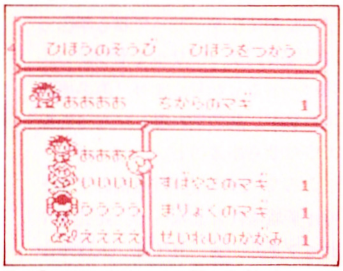
↑メカは装備する武具の性能によって成長だ！

モンスター

モンスター成長のカギは前作同様、敵の落としていったお肉なのだ。どのモンスターもそれぞれの特殊能力を持っているので、変身した後またお肉を食べるべきか食べないべきかまた悩むことになりそうなのだ。アイテムは装備不可で、特殊能力は宿屋で回復する。



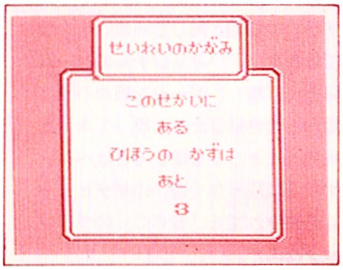
↑モンスターは前回同様お肉たべて変身するゾ



↑「ひほう」ウィンドゥを開いて〝ちからのマギ〟を装備したところだ



↑ここは第１世界の中にあるイシスの神殿だ。この中にはどんな謎があるのか？



↑「せいれいのかがみ」によってフィールド上にあといくつ秘宝があるかわかる



↑第２世界にあるダンジョン内である。石柱と壁に囲まれている

F1レース

■任天堂■11月9日発売■¥2600(税込み)

容量	バックアップ	ジャンル	プレイ方法	ロム完成度
1M	——	レース	4人対応	100%

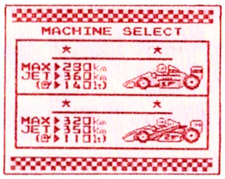
今年の鈴鹿F1GPは異常人気でチケットが取れない人が続出！この本の発売の頃はチャンプも決っていると思うけど、このソフトも異常人気となるかな!?

3Dバトルの醍醐味をGBで体験しよう

1日もっとも集客数の多いスポーツといったら、日本ではおそらくF1だろう。だいたい今年のF1人気は異常で10万枚の市販チケットになんと予約当日だけで34万枚以上の応募があって抽選となってしまうんだから。3年前では考えられなかった事態といえる。

さて、こんなF1人気をゲームも敏感に感じてとってカーレースものがかなり増えてきている。

今回紹介する「F1レース」は3Dレースだ。チョイスできるマシンは2台で最高速とジェット使用時の最高速の設定が違っている。モードはグランプリ、タイムトライアル、マルチゲームの3つで、違った楽しみ方ができる。たとえば、タイムトライアルでは今年セナが記録したスーパーラップ（車載カメラアングル）と同様の興奮を味わうことができる。もちろん、グランプリではレースの興奮がよみがえる。ぜひ対戦モードで戦ってほしいソフトだ。



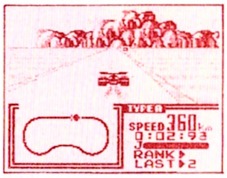
←MAXスピードとJETスピードが違うのでコースに合わせてチョイスしよう



←タイムトライアル。オーストラリアGPでは40秒を切らないとトップは狙えないゾ!?

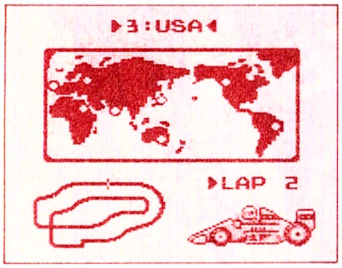


←オーストラリアコースはシンプルそれだけにブレーキングと加速のタイミングが重要だ

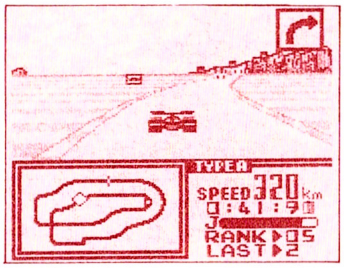

←直線でJETを使用したところだ。MAXスピードは360キロメートルに達している



←グランプリで優勝したところだ。優勝しないと次のサーキットへ進めないのだ



↑USAコースはけっこう複雑な市街地コースなのだ


↑カーブになるとカーブ表示がでるのでブレーキングを遅らせないようにしよう

パックマン

■ナムコ■11月16日発売■¥3500(税込み)

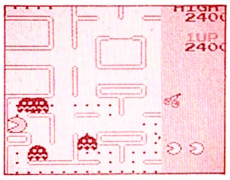
容量	バックアップ	ジャンル	プレイ方法	ロム完成度
512K	——	アクション	2P対戦	100%

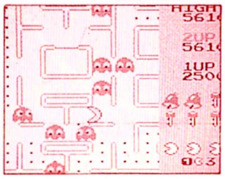
なつかしのパックマンがゲームボーイになって登場なのだ。老いも若きも男も女も食べ始めたら止らないパックマンで対戦しながら楽しみましょう。

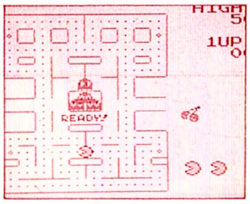
4匹のモンスターVSパックマンの戦いだ

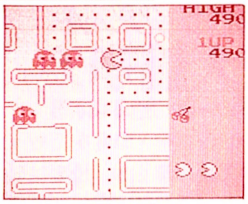
パックマンを知らないニューウェーブの人のために内容を紹介すると、迷路となった通路上にはエサがいっぱいあって、主人公のパックマンはそのエサをぜんぶ食べると1面クリアとなるアクションゲームなのだ。ただ、迷路内には4匹のモンスターがいて、パックマンの行く手をふさぎ、追いかけてくるのでこいつにやられないようにしなければならない。そのための必殺アイテムがパワーエサだ。これを食べると形勢逆転で、パックマンはモンスターを食べちゃうことができるようになる。だから、このエサを友好的に食べることが勝利への条件といえる。

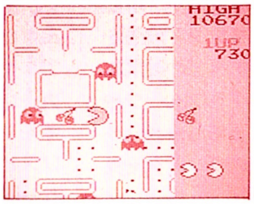
画面はスクロールタイプと1/2タイプの2つで、スクロールでは通常画面でステージがスクロールし、1/2ではステージ全体が見られるのだ。


←パワーエサを食べるとモンスターの色が変わり、モンスターが逃げ始めるのだ


←対戦モードではパワーエサ食べてモンスターをやっつけた分だけ相手に送り込めるのだ

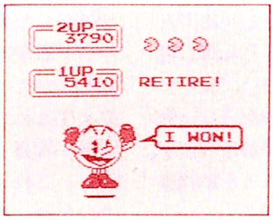

←½タイプの画面表示ゲーム全体が見渡せるが、これまでと違った行動パターンが必要だ


←モンスターにつかまったらアウトなので逃げながらドットエサを食べるんだ！


←ドットエサを食べた数によって各ステージだけフルーツが出現！ボーナスなのだ

対戦モードがおもしろいのだ

4ラウンド対戦で先に4ラウンドクリアしたところで対戦終了となり、得点の高いほうの勝ちとなる。攻略法はモンスターを食べることで、食べた分だけ相手に送られるので8匹のモンスターが出現なんて事態が起こるのだ。



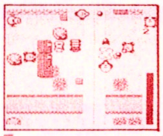
←対戦モードで勝った人のみが見ることができる勝利報告画面だ！

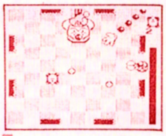
GAME BOY版 NEW SOFT STREET

突撃!!ポンコツタンク

■ハル研究所■12月21日発売■¥3300(税込み)

1台のポンコツ戦車を操作してアクダ共和国に戦いを挑む、縦スクロールシューティングゲームだ。

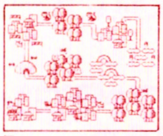

↑家やトラックの陰に敵がひそむ

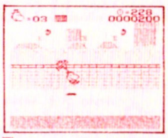

↑ステージ3のジョーカーヘッド

パラソルヘンべえ

■エポック社■11月16日発売■¥3300(税込み)

不思議なパラソルを持ったヘンべえが、小鳥をつかまえに冒険するほのぼのアクションゲームだ。


↑ヘンべえが旅する全体マップだ

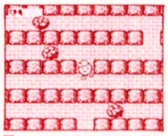

↑パラソルの使い方がポイントだ

突撃ばれいしょんず

■アトラス■1月中旬発売予定■¥3300(税込み)

RPGっぽいノリを持ったアクションゲームだ。数々のトラップをかいくぐってトマト姫を救出するんだ。


↑トマト姫がさらわれてしまったゾ


↑迷路のステージにはトラップが！

コントラ

■コナミ■1月8日発売■¥3500(税込み)

あのコントラがGB(ゲームボーイ)に！エイリアン復活阻止のためビル上等兵が活躍する過激なアクションゲームだ。


↑要塞を爆破したところ！


↑前をふさぐものはすべて破壊せよ

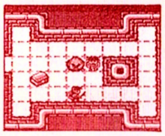
カーブノア

■コナミ■2月上旬発売予定■¥3500(税込み)

冒険者は一人前になるため4つのダンジョンへ。クエストをクリアして冒険者の称号を受けるのだ！



↑クエスト1は3匹の敵との戦いだ


↑RPGともちがったニューゲーム

スーパーファミコンの前に読め!

文化としてファミコンを、企業として任天堂を、語るべき時が来た!

株価が示す無限の可能性。
遊ビジネス世界最大企業・任天堂。
ビジネスマンはこの会社に学べ!

スーパーファミコン前夜
素顔の任天堂レポート

[スーパーファミコン]
テレビを越えた
その真の価値。

花札屋からニューメディアの総帥へ!
半導体時代の
サクセス神話
任天堂ビジネス
の歩み

北鮮で、
サウジの最前線で、
全米で、
世界はNintendoにはまった。



11月10日 緊急発売!

JICCブックレット
任天堂大戦略
中田宏之 著 定価450円

すぐに読め! JICCの優良本

別冊宝島119
新釈どうぶつ読本
定価1010円

「ゴリラが同性愛に走るのはなぜ?」「ササゴイはどこでルアー・フィッシングを覚えたのか?」「ヒトはクジラと対話できるのか?」「ミツバチの必殺ふとん蒸し戦法!」etc。すっげぇ面白い、"わくわく動物ランド"では絶対にわからない動物の生態の秘密を最新理論が解き明かす。この本を読み終えたとき、きっと動物達を見る目が変わっているはず!

JICCブックレット
恐竜大論争!
金子隆一著 定価480円

もっとも古いヒーロー・恐竜を、もっとも新しい論争で読み解く本。「恐竜はなぜ絶滅したのか?」「恐竜は温血か?冷血か?」「恐竜の正体は?」ロマンと理論を両立させて、恐竜たちのすべての疑問に答えてくれます。カラーグラフページや図解、写真も満載で、とっても分かりやすい。これで正しい恐竜のウンチクを完全マスターしよう。

別冊宝島120
プロレスに捧げるバラード
定価1010円

「プロレスは人類最古にして最も新鮮なる文化(スポーツ)だ!」プロレスって変だけど面白い。その不思議な魅力はとっても強烈だ! 日々血を流し泣き続ける大仁田厚。中井でスナックのマスターやってるキラー・カーン。無人の客席にひとり座り、ハマキをくゆらせる馬場の大きな背中。ペーソスと笑い、そして夢、プロレスのそんな一面をすべてぶちこんだ本!

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

第13回 障魔の館篇

by 健部伸明
イラスト 田中光

そは、瘴気なす沼より来たりて、鹿角殿（ヘオロット）に集いたる勇士らを、喰らいたり

英雄時代。それは、神と人とが、親密に交流しあっていた世のこと。神の代である神話時代と、人の代である歴史時代の、ちょうどはざまに存在する、あいまいな時代。

たいていの国には、こうした英雄時代があるという。ギリシアではヘラクレスやオデュッセウスが活躍した頃がそうだし、アイルランドにはクー・フーリンやフィン・マックールがいる。というわけで、今回からは北欧の英雄の紹介だ。

ちなみに専門家によれば、日本には英雄時代はなかったらしい。しいて挙げればヤマトタケルがいるが、彼はほとんど魔物とは戦っていない。戦いの相手は、異民族だった。まあ彼のことは、またどこか別の場所で語る機会があるだろう。

北欧では、勇者たちはたいてい何らかの怪物を倒している。それは生ける死体であったり、ドラゴンであったり、前回あつかったトロウルであったりするわけだ。

今回お披露目するベーオウルフも、生涯に三匹の怪魔を倒し、戦いのさ中に死んでいったという、もっとも北欧らしい英雄の1人。日本での知名度はそれほど高くないが、イギリスではアーサー王と並ぶほどの国民的英雄で、活躍した時代も紀元６世紀とほぼ同じである（なお日本では、聖徳太子の時代だ）。

ベーオウルフは、南スウェーデンの王族としてこの世に生を受けた。活躍する場所もせいぜいデンマークやオランダどまり。それがなぜ、イギリスの英雄なのか？　理由は、そこにしか伝説が残されていないため。イギリスに入植してきたアングロ・サクソン人が、故国（北欧）の伝承を持ってきたのだ。ところがデンマークやスウェーデンでは、彼の伝説は忘れ去られてしまった。たとえて言うなら、お釈迦さまの故郷インドでは、仏教がすたれてしまったのに、日本ではしっかり残っているようなもの。

まあここでみなさんの前に、彼の人生の輝ける面を少しでも見せられたら、さいわいなのだが。

さてベーオウルフは、将軍である父と、王女の間に生まれた。しかしすぐに父親は老衰で（！）死んでしまったため、祖父にあたる王のもとで育てられた。

少年時代は、（英雄にあるまじく？）いじめられっこだったらしい。性格が元来やさしかったことと、王子でもないのに宮廷で育てられていたことが、他者の嫉妬をかったのだろう。いわれもなく軽んじられていたと、記録にはある。

彼自身それが悩みの種で、自分の武勇をしめせる機会を深して、わざと何度も危険に身をさらしているのだ。戦では常に先陣を切って戦ったし、冬の海に飛び込んで、無謀とも思える遠泳をやってのけたり。

しかしどんなことをしても、まわりの人間たちは彼の力を認めない。彼は王にかわいがられていたので、どうせ七光を使っているのだと、思われたのだ。しょせん凡人には、偉大なる人物の真価はわからない。

しかしそんなある日、隣国のデンマークの王宮鹿角殿を、グレンデルという名の魔物が荒らしまわっているという噂が流れてくる。ベーオウルフは、とうとう自分の力を世に知らしめるチャンスが来たと喜び、配下の14人とともに、海を渡った。

デンマーク王は、もちろん彼を、こころよく迎えてくれた。ベーオウルフの父親は、かつてデンマーク王と親しい間柄にあったからだ。

さて鹿角殿には、夜ごとグレンデルがあらわれ、兵士たちを引きちぎっては、口に運ぶという。いかなる刃物も、いかなる勇士も、この怪物には太刀打ちできない。しかもこの巨大なもののけは、魔法のかかった龍革製の籠手を身につけており、そのおかげで、おそるべき膂力を誇っていたのだ。

しかしベーオウルフも、30人力を誇るつわものだ（この、あまりにも強すぎる剛力によって、彼はその身を滅ぼすことになる。しかしそれは、後の話）。

「王よ、グレンデルに刃物が役に立たないというのなら、わたしは素手で挑みかかりましょう。もとより武器の使い方を知らぬ魔物ゆえ、こちらが剣をつかっては、騎士の名折れというもの。勝って、やつめの首級を王のもとへお届けします。よしんば負けたとしても、やつめはわたしの身体を一片残さず喰らいつくすでしょう。埋葬の心配は、ご無用です」

彼はそういうと、手勢とともに鹿角殿に潜み、御敵なるグレンデルの襲来を待った。

夜は更け、あたりは動物の鳴き声もなく静まりかえる。鹿角殿の扉がきしみ、そして現れた怪物は、近くの衛士に踊りかかった。若者の身体は引きちぎられ、瞬く間にグレンデルの胃の腑におさまる。

ベーオウルフは間髪をいれず、グレンデルにつかみかかった。指と指、骨と骨ががっちりと噛み合い、２人は館じゅうを転げ回って、組打ちをした。その様子は、さながら地震のよう。鹿角殿は、ふるえあがる。

勝敗は、肉の弾け飛ぶ音で決した。グレンデルの右腕は肩口からもぎとられた。魔物は黒き血をしたたらせながら、住み家の沼へ逃げ帰り、そこで自らの血にまみれてみじめに死をむかえた。

鹿角殿には、怪物の腕が残され、ベーオウルフには誉れが与えられた。王や騎士や淑女は喜び、大いなる宴で勇者をもてなした。しかし、悲劇はまだ終わりを告げていなかったのだ……（以下次号）。



神話入門ガイド

『ベーオウルフ』の翻訳は各社から出ているが、原典への忠実さといい、読み易さと言い、吾妻書房の長埜盛訳が最良。3090円。沖積社の同名の書は、原典をわかりやすく書き改めたものだが、詩人井辻朱美の感性あふれる訳文と、山田章博のカバー・イラストがふるっている。1500円。

画像のことば

妖魔グレンデル。その身に宿りたる毒は、なにゆえに生じたものか。人肉を食らい、血をすすりて、永久に満たされぬ欲を、なだめたるか。鹿角殿の勇士らは、命あるいは名誉を失い、ただ競々（きょうきょう）と震えるのみ。独り異国のベーオウルフのみが、魔物を倒す勇気を持てり。

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

とりあえず最終回

ファミコン必勝本が、最終号となるのにあわせ、とりあえずDQIVマスターズクラブも最終回です。でも、また違う形で会える予感がしますね。

再開を待てっ!!



◀No.0339 新潟県・はっとりくん

やっぱり最後はV(?)への希望でしめましょう!!

DRAGON QUEST IV 友の会

こんどこそちゃんと名前入力したい!

もしVが出るんだったら名前登録をもっと自由にしてほしい。じゃないとウチのマジカルちゃんが…ましかるちゃんに…。

No.0594 大阪府・荷塚虎太郎

幸信さんもゆきのぶさんになっちゃうし。イロイロたいへんなのだ。

新しくVに入る要素はコレだっ!

Vに登場して欲しいなと思っているのがあります。それは、天気です。雨や雲、雪、それに、台風、地震、竜巻などの自然現象があるといいと思う。これはランダムで出現します。

敵の領域に入るとダメージを受ける雨が降るとか、その雨を防ぐにはアイテムが必要、とかね。マント、フィールド上で攻撃してくる雷雲など、いろいろ新しいものが思いつきます。

地震なんかは、ある所で運よく地震があって、地割れが起きる。地割れの中に入るとアイテムやイベントがあるとか…。それから、火事があって、ヒャドなんかで消火を手伝うなんていうのもいい。

なんだか災害ばっかりみたいですいません。皆さんはどう思いますか?

No.0424 福岡県・銀野丸

地震や噴火なんかは以前でもチラッとあったよね。

IVを振り返ってみて、Vへの希望を

- ●人数が多いのは好ましくない。
- ●もう少しイベントを増やして欲しい。
- ●ハラハラドキドキしたい。
- ●AIはあんまり好きくない。
- ●発売日は受験後にしてほしい。去年困ったもの。

No.0623 兵庫県・葡萄糖

来年の受験生よ、「今年はドラクエないから…」って安心してるとコワイかも。今年の受験生はひとまず安心。

ドラクエVは古きを温め、新しきを知るのだ

今、ドラクエIをやってるんだけど、シンプルでおもしろいですね♥ Vは思い切ってパーティー制じゃなく1人で冒険するのはどうですか? 堀井さん。

No.0624 兵庫県・ありさ

あんまり思い切りすぎてできなそうだなあ。ソレばっかは。



◀No.0370 大阪府・秋せつら

思い切るならこんな風におそろしい提案はいかが?

ドラクエVは発売当日まで中味、内容をどんなものか一切知らせず、登場人物、値段のみを発表する。謎に包まれたドラクエVを発売当日まで待つ。考えただけで恐ろしや。え? そんなことしてたらHIPPON商売あがったり? ひゃひゃひゃ。

No.0609 福岡県・すぴんすぽん

ユニークな提案で、私も個人的には好きです。しかしムリでしょうなあ。

ドラゴンの存在は変化してきている

ドラクエIVではドラゴンが味方になってます。今までは敵でしたよね。Iでは竜王、IIでは単なる敵、IIIでは竜王の親(?)である竜の女王。IVでは神だったでしょ。

そこで提案、Vではラーミアじゃなくて、気球じゃなくて、竜に乗せてもらって空を飛ぶ、っていうのはどうかしら!?

No.0523 滋賀県・勇者ロトが好き♥

竜の子太郎といった趣があってかわいらしいんじゃないでしょうか。

戦闘シーンへの切り替わりはどんな風!

Iは四角く渦を巻いて、IIは中央から四角く広がり、IIIでは十字に線が走ってからそれが回転し、IVでは中央から渦巻が起こりましたよね。

んで、考えたんですけど、Vは拡大。絶対。しかもタダの拡大じゃなくて、フィールドが全部企め縮小してあるの。で、地形ごとに拡大されたフィールドをバックに戦闘したりして。それでカセットが8000円位ならサイコーなんだけどムリか。

No.0529 東京都・ちゃい三叉

スーパーファミコンで出るならやって欲しいもんですな。



▶No.0267 富山県・ARENA☆





◀▶No.0361 静岡県・結城さな

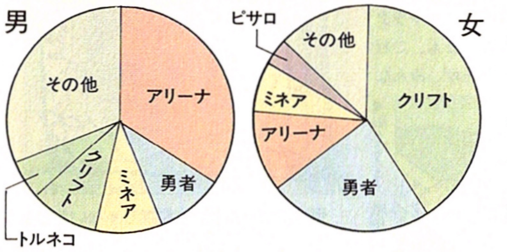
最終回特別企画―アンケート集計結果発表!!

みなさんの御意見をまとめてみました

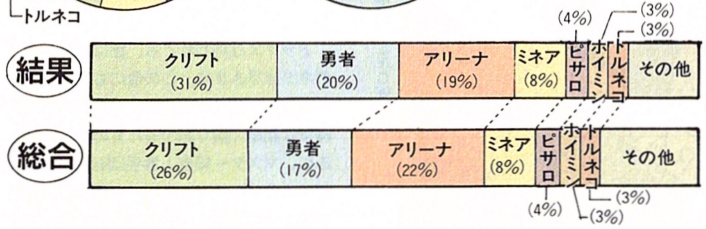
以前編集部で実施した『グラフで見るドラゴンクエストⅣ』。人気投票なんですが、この結果に不満を持ってる読者が多く、読者バージョンを実施することになりました。

Vol. 16、17号とVol.20、21号で呼びかけたところ、たくさんの皆さんからの回答がありました。ちょっと女の子の人数が多いのが気になるところです。男女の答えがかなりかわってくる質問については、格差を計算しなおし、男女同率になるように計算しなおしたものも載せました。一票の重さが違う！　とか言って怒んないでね。

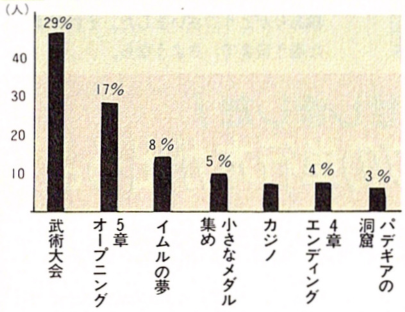
1 いちばん好きなキャラクターは？

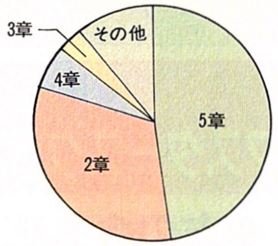


2章キャラ強し!!　総合結果は上の帯グラフのように勇者が2位。しかし、男女同率にして計算するとアリーナが2位に上昇します。「楽しい」より「美形」キャラの方が人気があるようですね。



2 いちばん好きなイベントは？

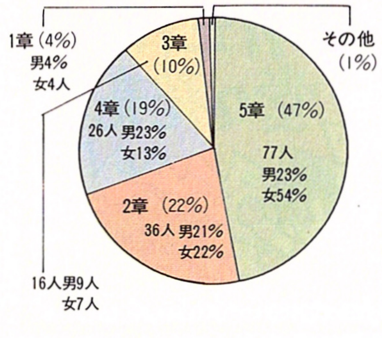




▲挙げられたイベントを章別に分けて計算。ちなみに、1章は0でした

やはり2章の武術大会が1位。2章の人気がうかがえます。以前実施した、編集部バージョン人気投票では出て来なかった、「パデキアの洞窟」のイベントも、「2章のメンバーを仲間に入れられるから（No.0628千葉県・作者M）」という理由でランクインしています。しかし、何章のイベントが1番多く挙げられたのかと言えば、5章が1番です。5章はボリュームがあるため、8位以降に広く浅く票を集めているのです。

3 いちばん好きな章は？



今までの2章人気はグッと押さえられ、5章が堂々1位。それでも2章は2位ですけどね。5章が1位の理由は「導びかれし者たちがそろうから（No.0625 佐賀県・しほちゃん）」という意見がトップ。やはり仲間が集まるのはうれしいものです。「1～4章にないＡＩが使える（No.0626 北海道・大山弥生）」という意見も多かったようです。

さらに、質問2の円グラフによく似てませんか？　どうやら、好きな章というのは好きなキャラより好きなイベントの出てくる章を指す人が多いようです。

4 好きなモンスターは？

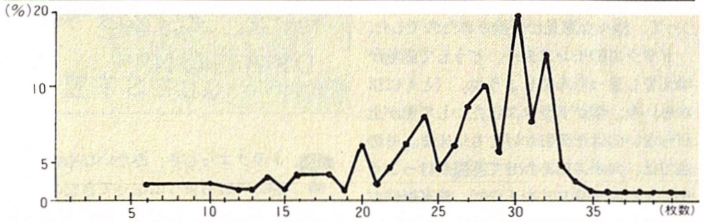
1位	メタルキング	18%
2位	マネマネ	16%
3位	スライム	13%
4位	最後の敵	10%
5位	キングスライム	5%
5位	はぐれメタル	5%
7位	ドラゴンライダー	4%
8位	ミステリードール	5%
8位	ベロリンマン	5%
10位	ベホイミスライム	2%

さすが、スライム系は強い。ランクインしなかったものの、メタルスライム、ホイミスライムにも票は集まっています。出てこなかったのは、スライムベス、ベホマスライムくらいでしょうか。赤いスライムは人気薄!?　あとはやはり特徴的なモンスターに人気が集まっています。やはりマネマネは人気。

●選外モンスター●

ガーディアン、リリパット、だいまどう、いたずらもぐら、ばくだんいわ、よるのていおう、おおめだま、てっきゅうまじん、キングレオ、あばれうしどり、ほのおのせんし、グリーンドラゴン、レッドドラゴン他

5 集めたメダルの数は？



最低6枚・最高42枚・平均26枚

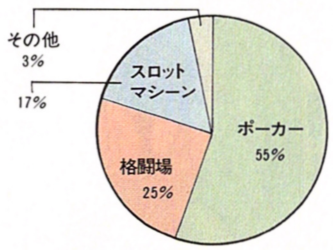
最低枚数は6枚。1%いるのですが、たんすやつぼを調べる行動をとらなければ、入手ルートが宝箱のみとなり6枚に落ちつくようです。

最高はNo.0158　静岡県・テドンかつ丼の42枚。落ちている32枚に、モンスターを倒したときにもらえるものを追加しています。

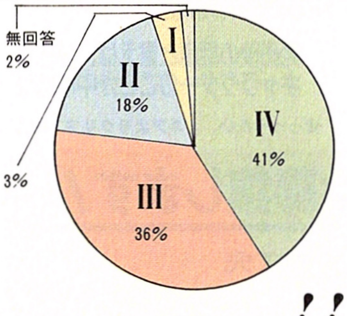
平均26枚。一番多く票を集めたのが、30枚の15%。32枚という人も12%と多く、みんな本気で集めているのがわかります。

6 カジノで1番好きなのは？

「一番かせげるっ!!　（No.0627長崎県・ダーククラウド）」という意見に代表される通り、短時間で勝負が決まり、ダブルアップでザクザク稼げるポーカーに人気が集まりました。対してスロットマシーンは「頭つかわないから…（No.0166　東京都・渡河ろう）」と、運の要素が強く、カジノ初心者に人気があったものの、バリバリギャンブラーにはいささかもの足りなかったようです。



7 ドラクエシリーズⅠ～Ⅳで1番好きなのは？



「Ⅲ！　勇者ロトが大好きなのさ！　転職なんかのおかげで何度も遊べるし、名前も自由だし（No.0048　京都府・岩崎プル）」「シナリオではⅡがいちばん（No.0095　千葉県・つくだに）」などの意見がマスターズ宛にたくさん来ていたし、編集部人気投票でもⅢが1番。しかし、いざフタを開ければⅣが1番。いかにⅣが初心者や一般ユーザーに向けられているかがわかります。やはりⅣは威大です。サスガでございます。

！！！

しかし、おどろくべきクリフトの人気。クリフトVS.ミネアの論議が熱くなるわけだ。クリフト擁護派の載せられないほど過激な意見が多く、編集部一同途方に暮れたりしましたよ。それも愛の成せる技だったわけだ。ナットク、ナットク。

さらに、「Ⅳはイマイチ」との意見も多く、ちょっと困ったりしたんですが、みなさんホントはⅣが好きだったんだね。ドラクエⅣマスターズクラブとして嬉しいかぎり。

1年半もの長い間ご愛読ありがとうございました!!

思えばイロんなことがありましたね…

タイトルから楽しみ方まで、発売前に盛りあがった話題アレコレ

なかには「ロトシリーズ」が終わったのだから、タイトルを変えるべきだという人もいらっしゃるようですが、僕はそうは思わんぞ。なぜなら、元来この「ドラゴンクエスト」というのは「竜たいじ」という意味を持っていることを忘れてはいません?

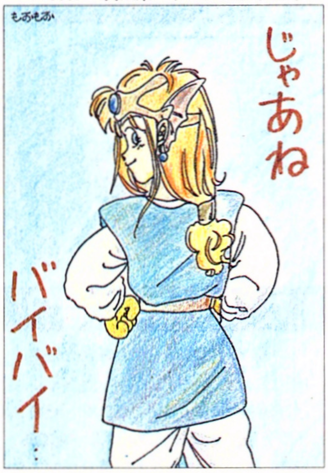
No.0224　埼玉県・勇者うしくん

タイトルを変えたほうがいい、という意見が多いなか、現れたタイトル肯定派。この後、賛成派と反対派が入り混じって、様々な意見が交換されたのでした。

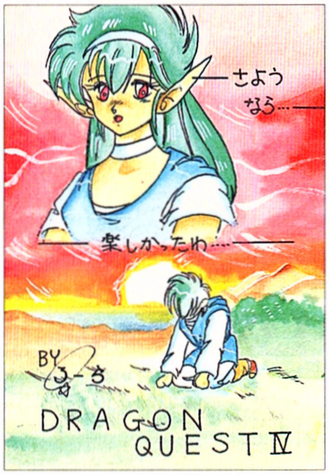
ドラクエのモンスター、どうして動物が増えてしまったんでしょうね。(とくにⅢから)今、僕がドラクエにたいして熱が上がらないのはそのおかげともいえる。その点では、大ボスにあわせて悪魔がけっこう出てきたドラクエⅡなんかは、最高傑作だと思う。外伝や続編も作りやすいしね。

かといってゴーゴンたちを出せばいいというわけでもない。つまり、ドラクエにはドラクエなりの持ち味ってもんがあるでしょうが。それを僕のような偏見の集合体みたいな人にも、納得してもらえるように表わしてほしい。

No.0007　茨城県・ヴェルミナァルド



▶No.0504 福岡県・もおもお



◀No.0097 神奈川県・ろおらつるぎ

ドラクエらしさ、みたいなものが話題にのぼるようになってきたのも、この頃です。また、賛成派と反対派共通の意見として、オリジナリティの高いモンスターの要望が多かったようです。

私はＨＩＰＰＯＮを読み始めて１年。ドラクエもⅢから始めた、キャリアの浅い中３の女の子です。いよいよⅣの発売日ですね。で、マスターズのみなさまに教えていただきたいことがひとつあります。みなさんはドラクエをプレイするとき、どのような環境でやるのがベストだと思いますか?受験が終わってからやるⅣ、それに、これからプレイするつもりのⅠ・Ⅱのために、「これぞ究極のドラクエの楽しみ方だっ!」と思うことを教えてください。

No.0303　新潟県・未来路

お願いされるとイヤと言えないところが、当マスターズクラブのいいところ。で、来るわ来るわ、こたつにみかんがいちばんって人から、24時間耐久ドラクエまで、楽しみ方は様々。ところで、ホントに役に立ったのかな。

発売後の話題と言えば、好きなキャラクターのことが中心だね

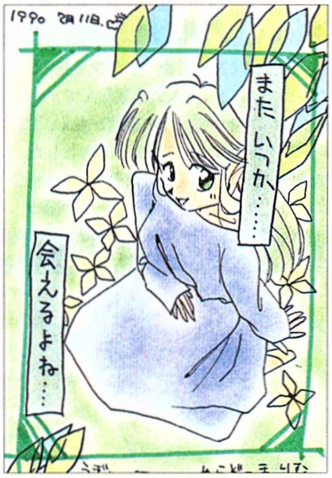
ぜっっったい、ミネアよりクリフトの方が使えますよ。ザキ、ザラキなんかを覚えると、ＨＰの高いヤツに対してはライアンより優秀だし…。まあ、ミネアの方がかわいいけどね。やっぱり私は、ベホマラーやザオリクの使えるクリフトの方がすきなんだなぁ。

No.0463　神奈川県・るびchan

このハガキをきっかけに、クリフト派VSミネア派を中心に、キャラクター論議が白熱したのですね。まぁ、これもドラクエのキャラクターたちが、みんな個性的だったという証拠じゃないでしょうか。



◀No.0627 秋田県・SNOWゆき



◀No.0189 京都府・仲井りむ

ドラクエは終われども、世にマスターズのネタは尽きまじ。この他にも、クリアーの報告やら冒険の書消失はモチロンのこと、様々な話題で盛りあがったものです。ちなみに、マスター報告１番手はNo.0436の東京都・めたりかサン。そして、冒険の書消失の第１号の報告は、No.0446の香川県・爆弾岩サンでありました。とにかく、みなさんドラクエが大好きなんですね。長い間、投稿ありがとうございました。それでは、また逢う日まで、さようなら。

まだまだハガキは募集します!

当ドラクエⅣマスターズクラブは、ひとまず今回をもって終了させていただきます。とはいっても、これでマスターズクラブがなくなってしまうわけではありません。ドラクエⅤが発表された暁には、装いも新たに再開するつもりです。だから、おハガキは募集し続けていますよ。

▼あて先

〒102
東京都千代田区麴町５－５－５
ＪＩＣＣ出版局
ＨＩＰＰＯＮ ＳＵＰＥＲ!
ドラクエ係　まで

お待たせしました!
マスターズクラブの単行本が出るよ!!

◆友の会も誌上RPGもあるっ!!

狼少年が来たぞ!　というわけで、ドラクエⅣマスターズクラブ単行本のお知らせです。以前から、たびたび話はあるんだけどナゼか実現しなかった単行本が、ようやく出ることになりました!　きっと信用してない人も多いと思うけど、今度は絶対だいじょうぶ。なんたって、もうすぐできあがっちゃうんだからさ!!

でも、ここまで言って出なかったら、ホントに狼少年と言われちゃいますよね。まあ、そんなことはないと思うので、安心して待っててください。

内容は大きく分けて、ドラクエスタッフのインタビューと友の会、そして誌上ＲＰＧの３本立て。そのほかにも、新ネタや企画モノなど盛りだくさんですよ。



PCエンジンクラブ

VOL.67

PC Engine CLUB

今年の夏は暑かった。台風もずいぶん上陸した。ここ数年、異常気象が続くけど、こー も頻繁だと、ちっとも異常って気がしない。まあ、自然も人間も、どっかおかしい今日この頃、世紀末、千年紀の終りを感じさせる。新しいハードは出るわ、必本は変わるわ、やっぱり時以はどんどん変わっていくんだなあ。

J.B.ハロルドシリーズ ＃1 殺人クラブ

メーカー……………………ハドソン
発売日……………………11月23日
価格……………￥6500(税抜き)
メディア……………………CD-ROM
容量……………………………AVG

いやぁ、これって98でハマりまくってたゲームじゃないか。おおっ、グラフィックはX68と同じデジタイズかい。きゃ、BGM、すてき!! お！ 英語、日本語どっちもOKのバイリンガル？ CD、えらいっ!!!

とっても〝かたゆでたまご〟なハロルドだっ!!

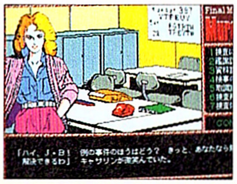
この見出しの意味が分からないお子様には、このゲームをやる資格はない！…と断言しちゃうほど、シブいゲームだよ、これ。

98版のグラフィックや音が悲しかったので（ま、古いゲームだからしゃーないんだけど)、エンジン版のデキがうれしいおぢさんなのさ。

とにかく本格的で、事件解決にいたるルートもプレイした人の数だけあると言っていいほど自由度の高いAVGだ。早解きを自慢するお子様なんかに手を出してほしくないよ、コイツには。



↑オープニングの一部であります。ね、シブいでしょ。〝かたゆでたまご〟してるでしょ。ね、ね



←これが98版。ね、ちっと悲しいでしょ

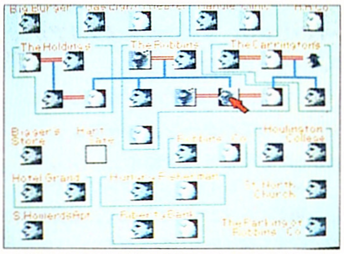


→J.B.の愛銃はコルトのパイソン357。あの次元もコイツだったね

リバティタウンはけっこー広い

ゲームの舞台は、リバティタウンって町。ハロルドは、ここの警察の刑事。で、とーぜん殺人事件が起きる。さぁ、ハロルドの出動だ。ま、事件については詳しく触れるのはよそう。これはプレイしてのお楽しみってことでね。

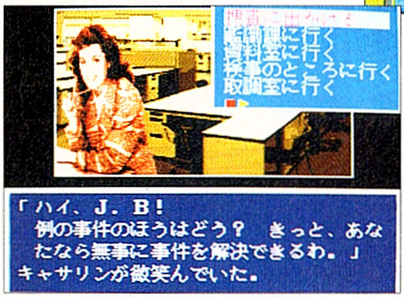
この手のゲームの常道は聞込み。ハロルドが最初にやることは、徹底的な聞込みだ。情報が増えれば、移動できる場所も増えるし、捜査令状も取れる。捜査令状が取れれば、家宅捜査で証拠品を押収できるし、怪しいヤツは容疑者として逮捕もできる。すべては聞込みから始まるんだから、めんどうがらずに、あちこち歩きまわろうね。このゲームは進行具合いが点数で表示されるから、それを見ながらがんばろー。



↑殺人クラブ人物相関図。とにかく人間関係を把握しないと、何が何やら…

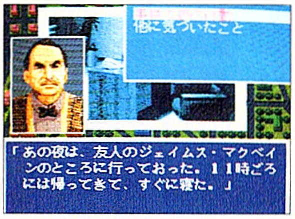


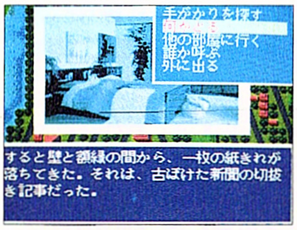
↑移動できる場所は、捜査が進めば増える。最終的には20ヵ所以上になるぞ



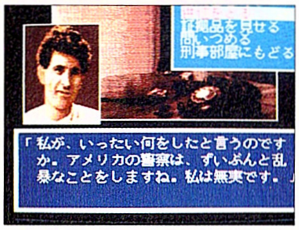
↑リバティタウンの警察署。証拠品を見つけたら鑑識へ、家宅捜査や逮捕状は検事のところへ

↓捜査の基本は聞込みだ。とにかく、しつこいぐらいに聞きまくれ





←捜査令状を取って部屋を調べる。証拠資見っけ!!



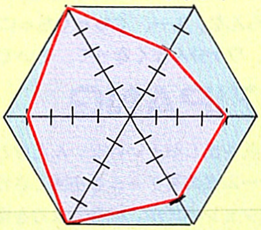
→怪しいヤツを逮捕したら、取調べ。さあ、吐けいっ!!

このゲーム、ここが好き

このゲームに関しては、客観的に見ることができない。殺人クラブに限らず、ハロルドシリーズって98ってハマってたからね。もう、マンハッタンレクイエムや殺意の接吻、D.C.コネクション、みぃんなエンジンに移植して欲しい。と、ファンとして願ってるぐらいなんだもん。

ま、それはさておき、バイリンガルって結構楽しいんだよ。表示される文、声、どっちもバイリンガルだから、英語でしゃべらせて、日本語で表示させる。まるで字幕の映画みたい…とまでは言わないけど、なかなか雰囲気でいいやね。

不満は一つ。BGMを、もっとジャズっぽくしてほしかったな。これは、純粋に好みの問題なんだけどね。



サウンドが3なのは、上で触れたような理由です。決して悪いわけではありません。本来なら、この六角形は客観的であるべきなんですが、今回に限り、かなり主観も入ってることを告白しときますね。でも、AVGファンの期待は、絶対に裏切らないと思いますよ。丹念に丹念に聞込みを続ければ、必ずクリアできるのも好感が持てます。

一気に8本！冬の第1弾!!

さぁ、ラスト。はりきって行くべ

てなワケで、ラストを飾るにふさわしいゲームを探したんだけど、どれも甲乙つけがたい。で、一挙に８本大公開に踏み切ったってワケ（こらこら、ドングリの背比べなどと言っちゃダメだよ。ここは、メタセコイヤの背比べと言いなさいね、メタセコイヤの背比べと）なのさ。

さすがに11月から年末にかけて発売されるゲームが多い。どれを選ぶか悩むところだろうね。ま、いわゆるクソゲーってのは少ないんで（あー、名指しできたら…）、好みで選んでもだいじょーぶだよ。ま、12月も中旬以降に出るゲームは、HIPPON SUPER！に任せてっと。

で、各ゲームの紹介は、それぞれの囲みを見てもらうことにして、ここでは、プレイした感想で攻めてみたいと思うワケだ。

まずは一押し「ボンバーマン」から。ファミコン初期のアクションゲームの名作。ストレス解消ソフトとして、人間火炎放射機しまっくてた。で、今回のPCエンジン版だけど、ファミコン版ほどの爽快感はなくなっちゃったって感じ。これは、ゲーム性を高めたせいで、つまらなくなったってことじゃないからね。エンジン版にはボスキャラなんてのもいるし。もっとも、エンジン版ボンバーマン最大のウリは、対戦プレイだからね。これを５人でやってごらんな。もー、ぐちゃぐちゃになって、ワケ分んなくなって、そいでも楽しんだよなぁ。ＧＴの通信モードにも対応してるし、かなり遊べるボンバーマンなのさ。

お次は、シューティングの「エアロブラスターズ」だ。グラフィック、気に入ってます。超高速スクロールも気持ちいーです。ただ、バランスがちっと…。１人プレイじゃ、とーってもクリアできないし（うまいヤツはどーだか知らんぞ）、２人プレイだと、ゴチャゴチャして敵の弾がよー見えんのだよ、これが。ここら辺をなんとかしてくれたら、大プッシュしちゃうのになぁ。惜しいっ！　自機のスピードが遅いとか、パワーアップシステムとか、細かい不満はいろいろあるんだけど、それ以上に機体が気に入ってるんで、いやぁ、惜しい！

アクションパズルの「スピンペア」も、かなり気に入ってるんだ。正直ゆーとさ、初めてこのゲームを見たとき、「なぁ～んだ、またテトリスの亜流パズルか」って思ったの。ところがぎっちょん（えーい、こーゆー言葉を使うから、歳だと思われるのだ！　私はまだ若い…と、思いたい…）、ハマるんだ、これが。文章で説明するのってムズいんだけど、うーん、感じはテトリスより、コラムスに近いのかなぁ…。とにかく「やってみてよ」としか言えない。アクションパズルのファンなら、買ってもいーんじゃないかなぁ。ちょっと、画面で損してるよーな気もするし。ちなみに、スピンペアもＧＴの通信モー

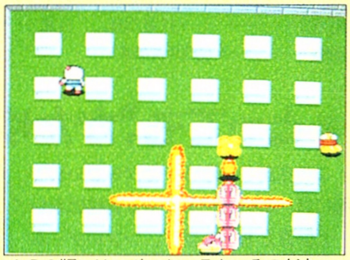
▶ボンバーマン

■ハドソン■12月７日発売
■￥5300（税抜き）■Hu-CARD

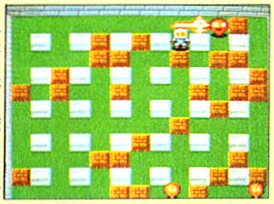
敵を爆弾でぶっ飛ばし、全滅させる面クリタイプのアクションゲーム。ブロックに隠されたアイテム探しも楽しいしね。面が進めば進むほど、クリアが楽になるみょーな味のあるゲーム。８×８の全64面で、たっぷり遊べるぞ。エンジン版には５人まで参加できる対戦モードもついて、パーティグッズにももってこいだ。



→ノーマルモード。最初は一画面だけど、先へ行くと２画面になるぞ



↑ＰＣ版には、ボスキャラもいるのだよ



→異様に盛り上がる対戦モード。とーぜんＧＴの通信にも対応してるからね

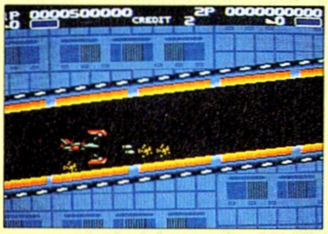
▶エアロブラスターズ

■ハドソン■11月２日発売
■￥6500（税抜き）■Hu-CARD

２Ｐ同時プレイも可能な、横スクロールのシューティング。豊富なパワーアップ、超高速スクロール、デカいボスキャラと、きちっとポイントを抑えている。

エネルギーを貯めると使えるバスターフラッシュは、ザコや敵弾を一掃できるから、効果的に使いたい。２人プレイのときは、交互に使えばクリアがずいぶんラクになるからね。

にしても、先の面でハダカになるとお手上げってパターン、もーちょっとなんとかなりませんかね？



←指先勝負の超高速シーンだ



→２人プレイなら、カター い敵でも楽勝なんだけど…。すっごく、敵弾が見にくくなっちゃうのよねぇ…

▶ZIPANG

■パックインビデオ■12月14日発売
■￥6200（税抜き）■Hu-CARD

名前を出しちゃいけないんだけど、某ゲーム機の某ゲームを彷彿とさせるアクションパズル。極楽丸は刀を振ることによって、ブロックを出したり消したりできる。で、カギを取り、出口へ入れば面クリ。直接、敵を攻撃できないのがツラいところなのだ。



→極楽丸は、ブロックを作ったり消したりできるんだ



→で、敵を倒すには、ブロックを消して落っことす！



←３面で、いきなりこの難度!!　先が思いやられる…

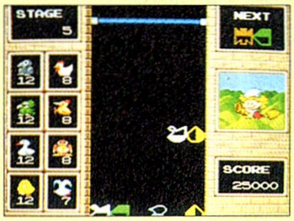
▶スピンペア

■メディアリング■12月14日発売
■￥5900（税抜き）■Hu-CARD

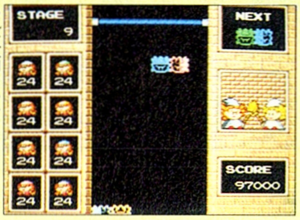
つまり、絵合わせなんだけどね。半分、色のついたキャラが降ってくるから、同じ形で逆に色がついてるのと合わせれば、それが消える。文章だと分りにくいけど、やってみれば一発だって。単純だけどハマるってゆー典型的なパズルゲームだ。



←レベルが上がると、キャラも増えるんだよ



→ストーリーモードでは、作るキャラ数が決まってる



→最終面じゃ、各24個も作んないといけないのさ

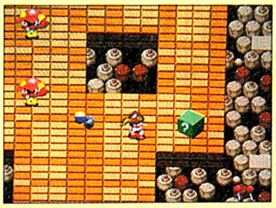
▶メルヘンメイズ

■ナムコ■12月11日発売
■¥5500(予・税抜き)■Hu-CARD

アーケードからの移植だけど、大幅にアレンジされ生まれ変わったアリスであります。アリスの武器がシャボン玉ってのもいいやね。

ラウンドは7つ。とーぜん最後にはでっかいボスが待ってるぞ。

もちろんアイテムも8種類用意されてて、パワーアップもばっちりなのさ。さぁ。アリスと共に旅立とう!!


→アイテムは〝ハテナボックス〟の中だ。シャボン玉を当てれば開くぞ


↑敵に触れると弾かれる。床がないと…


←ラウンド4氷の国のボス、タンブラー。いわゆる達磨落しですな

ドに対応してます。

アクションパズルなら「ZIPANG」も当り。映画のZIPANGと、どーつながるのかよく分んないし、オリジナリティもちょっと弱いけど、おもしろいからいいや。最初の方の面から、かなり頭を使わせられるのが、ちと不満。最初は、もっとサクサクと進んでもいーじゃん!

「メルヘンメイズ」は、個人的に一番好きなゲーム。おぢさんは元気な女の子が大好きなんで、それだけでファンになっちゃうのよね(えーい、こーゆーことを書くから、ちゅーねんのロリコンと…以下略)。ま、そーゆーことは抜きにしても、ゲームとしてのできもいいんだ、これ。ワルちゃんもよかったけど、あれ以上に楽しめた。相変わらずナムコはツボを押えたゲーム作りをするなぁ。たいしたもんだ。とにかく、アクション苦手の私でも、やりこめばやりこんだだけ進むゲームバランスのよさには脱帽します。ぱちぱち。

「デコボコ伝説〜走るワガマンマー」は、ちょっと…、かなりヘンテコなレースゲーム。日本テレネットの最高傑作だと思ってるのだ、私は。もう、めいっぱい気に入っちゃってる。うーむ、どーも正統より、こーゆー変格を好む傾向が強いな、私は。なんと言っても、人声を使ったSEが最高だね。びょ〜ん。5人まで参加できるってのもいい。こりゃ、できる限り人数を集めて遊ばねば。全10レースのトータルポイントで争うんだけど、マップを覚えないと上位入賞はムリ。これも、やればやっただけ応えてくれるのがいい。楽しくやりこめるゲームって結構少ないから、コイツは貴重品だ。ま、シビアなF1もいーけど、こーゆーのもいーやね。

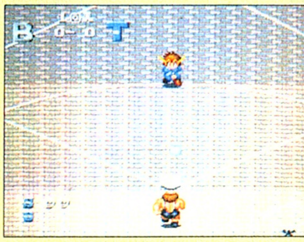
▶キックボール

■メサイヤ■11月23日発売
■¥6200(税抜き)■Hu-CARD

これも、説明に困るんだよなぁ。ルール自体は単純なんだけどね。基本は野球。とにかく、ピッチャーが転がすボールを、キッカー(野球でゆーバッターね)が蹴っ飛ばす。で、キッカーは1塁、2塁、3塁と回ってホームに帰れば1点と。アウトにする方法は、野球のような方法だけでなく、ランナーにボールをぶつけてもいいんだね。で、ランナーもジャンプしたり伏せたりして、ボールをよけるワケだ。魔球や、必殺技もあって、対戦プレイをすれば盛り上がること必至。スポーツゲームファンなら、絶対に抑えておきたい1本だぞ。キャピ子もいるし(笑)。



←参加7チームの皆さん


→対戦なら盛り上がるぜい!!

▶デコボコ伝説〜走るワガマンマー

■日本テレネット■11月2日発売
■¥6780(税抜き)■CD-ROM

5人まで参加可能なハチャハチャカーレースゲーム。イメージとしては、あの〝チキチキマシン猛レース〟が近いかもしんないな。ブラック魔王みたいなワガマンマー王子ってのも出て来るし。レースで上位入賞し、ポイントとお金を稼いで、アイテム買ってって感じでゲームは進む。タイトル画面で流れる主題歌も、いい味出してるよ。


←基本はレースゲームなんだけどね、どっちかっーと〝チキチキマシン猛レース〟ノリなんだ


→レースでもうけて、パワーアップなんて、正当的だよな、うん


↑文字通り〝たとえ火の中、水の中〟です

▶サンダーブレード

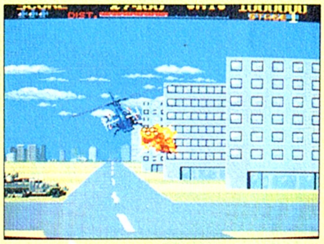
■NECアベニュー■12月7日発売
■¥7200(税抜き)■Hu-CARD

戦闘ヘリが主人公のシューティングゲーム。ステージ前半が2D、後半が3Dとゆー、まるで〝一粒で二度おいしい〟アーモンドグ○コのようなゲーム。おっと、ボスとの対戦は、また2Dに戻るから、〝一粒で三度おいしい〟か。うーん、ぜーたくなゲームだ。

えっと、オリジナルと違ってるとこは、ホバリングが廃止されたことと、2Dシーンでマイキャラの前後移動が可能になったってことね。「それじゃ、サンブレらしくない!」ってマニアもいるんだろーけど、まぁまぁ。

どっちにしても、あまりルーキーにはすすめないけどね。


←ステージ前半の2Dシーン


→迫力の3Dシーン…やね

▶えっと、まとめ…かな

おっと、後2本、スペースがなくなっちゃった。軽くいっとくべ。

「キックボール」は、誰もがガキのころやったと思うゴロベース(と、呼んでたんだけど、正式名はなんて言うんだろ?)のゲーム化。これも、2人以上でプレイするなら盛り上がる。やっぱ、スポーツゲームは対戦だよな。キャピ子のチームもあるしね。

「サンダーブレード」。まぁ、なんつーか、シューティングマニアのコレクターなら買い…ってとこで。

さて。個人的な趣味でベスト3を選ぶなら「ボンバーマン」「メルヘンメイズ」「デコボコ伝説〜走るワガマンマー」かな。でも、今回取り上げたゲームは、好みで選んでも、まずハズレはないと思う(断言してないとこに注意してね)から、安心しておくれ。

と、なにやらよく分らないフォロー(どこが?)をしたところで。

長い間、PCエンジンクラブを御愛読いただき、本当にありがとうございました。PCエンジンクラブは、この第67回を持って全巻の終了でございます。ファミコン必勝本がHIPPON SUPER!に変身するよーに、我が愛しのPCエンジンクラブも大変身をして、再び皆様の前に登場することになるでしょう(ホンマかいな?)。その日を夢みて、今日は〝さよなら〟を言わせてもらいます。まぁ、さよならは別れの言葉じゃないそうですから、きっと…、また…、See You Again!

読者プレゼント NO.1

SUPER GOLD プレゼント

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本	抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



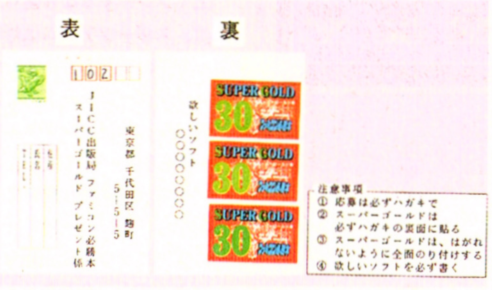
「サンダーフォースIII」CD
(テクノソフト)

5名



応募方法

スーパーゴールドプレゼントは前号で終了と告知しましたが、特別サービスとして今回最後の応募を受け付けいたします。応募の方法は、ハガキに41円切手をはって、住所・氏名・電話番号を明記、裏に欲しいソフトとスーパーゴールドをはること。12月7日 当日消印有効。発表はHIPPON SUPER誌上で。



SUPER GOLD 30 ゴールド ファミコン必勝本

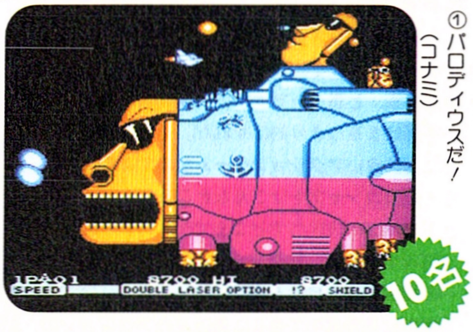
読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

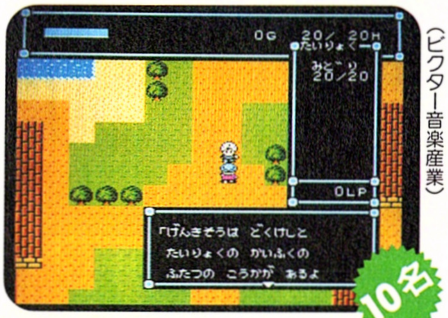
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNSの1票にもなるからドンドン応募してね。



②テクモボウル（テクモ）



①パロディウスだ！（コナミ）



④虹のシルクロード（ビクター音楽産業）



③暴れん坊天狗（メルダック）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、12月4日(火)当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、HIPPON SUPER！2月号で行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.18 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・大下洋史 青森県・谷村文行 秋田県・香川憲明 岩手県・木村忠基 山形県・田代夏生 福島県・柿沢良弘 茨城県・桑村昇 東京都・森野郁美 東京都・大木尚弘 山梨県・鈴谷良治 長野県・永山栄義 神奈川県・大原正徳 静岡県・本橋嘉一 愛知県・田山恵一 大阪府・平野誠二 兵庫県・石川一雄 香川県・山村道治 岡山県・鈴木幹男 広島県・渡辺久嗣 山口県・斉藤幸彦 他60名

★ほしいソフト2本

北海道・浜田忠彦 青森県・増田芳郎 宮城県・岡本勘一 栃木県・小栗正子 群馬県・有賀豊 埼玉県・岡沢真実 東京都・堀和彦 東京都・中台裕之 新潟県・立川保志 富山県・大滝圭一 石川県・栗原俊一 三重県・桃園義孝 滋賀県・桝谷健二 大阪府・迫昭二 奈良県・西見正章 鳥取県・中道寛治 島根県・芥川秀俊 山口県・奥村延大 福岡県・野田晃弘 佐賀県・仁野三郎 他30名

★ほしいソフト3本

青森県・高村守 岩手県・榊原成年 宮城県・古関夕子 秋田県・津島英将 福島県・杉浦克幸 千葉県・永瀬恵一 千葉県・村田健紀 東京都・湯原博史 神奈川県・松島時枝 静岡県・佐竹茂樹 和歌山県・稲葉英晴 京都府・葉山邦彦 大阪府・腰越陽子 三重県・藤島慶一 兵庫県・近藤泰之 愛媛県・鳥山敏明 徳島県・小坪芳樹 福岡県・山口典彦 大分県・福間洋子 宮崎県・貝原雅哉 他20名

★ウルフチームテレフォンカード

新潟県・小野寺辰則 埼玉県・中村友則 東京都・駒谷順平 広島県・井上冴子 沖縄県・神山聡

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ドラえもんギガゾンビの逆襲

北海道・小森宗利 岩手県・佐藤卓哉 宮城県・住田直樹 栃木県・菅原貴之 群馬県・富田克己 茨城県・藤岡泰則 滋賀県・谷岡順子 大阪府・飯島明仁 香川県・山本賢一 鹿児島県・高寄利通

②ものまね四天王

秋田県・岸本秀満 新潟県・西川直道 富山県・石黒友和 石川県・堺美和子 長野県・吉岡宏仁 東京都・中本孝弘 千葉県・市田雅晴 愛知県・磯田義次 島根県・姉帯千恵 福岡県・三島民雄

③ロックマン3

福島県・堀田彰彦 山形県・馬場誠 茨城県・鈴木和博 東京都・高浜邦彦 静岡県・丹波博史 愛知県・榊田玲子 大阪府・小林修造 徳島県・河野恵子 高知県・片岡貴宏 広島県・矢崎昇司

④グレムリン2

岩手県・堀江哲夫 宮城県・安藤昌弘 栃木県・倉本照信 埼玉県・益田深雪 神奈川県・原公彦 福井県・石田英樹 長野県・宇都宮佳子 愛知県・永野浩司 三重県・矢追薫 福岡県・宮原佳子

メガドライブクラブ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.45　　文責：成沢大輔

MDCは永遠に(?)不滅！

のっけから個人的な事で恐縮だけど、この間100号特集があったでしょ。全ての表紙が並んでいたけど、その内3分の2以上の号に関わっていたんだよね。次号からは新HIPPON。名前は違えど、MDCは今まで以上に頑張るぞ！

MDC Head Line

●ゲーム図書館、11月3日スタート

当初10月21日の開館を予定していた通信サービス「ゲーム図書館」は今月3日にスタートが延期された。現状で遊べるゲームは「ピラミッドマジック」(非会員可)、「ファンタシースターT.A.」「パターゴルフ」(会員のみ）の3作。今後は1ヵ月に2作程追加運用されていくみこみ。

●データイースト、メガドライブ参入

1月に「ミッドナイトレジスタンス」、3月に「空牙」の2タイトルを発売する予定。

今月のメガドライブ　良いアクションゲームとは

今回紹介しているミッキーマウス、昨年末のザ・スーパー忍、ゴールデンアックス。この3作はいずれ劣らぬメガドライブのアクションゲーム中の傑作だ。自信を持って断言する。そこに流れる共通点は何か？　いずれもキャラクターの動きが豊富で、表情がついている事と私は考えている。何もキャラクターの顔が喜怒哀楽を示すっていう単純な事じゃない。多様な動きが現すキャラクターの実在感がどのゲームにもあふれているのだ。思えば名作と呼ばれるアクションゲームはいずれも表情豊かな事に気づく。アイデアの羅列だけじゃないのだ！

アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険

セガ
11月21日発売
￥4800(税抜き)

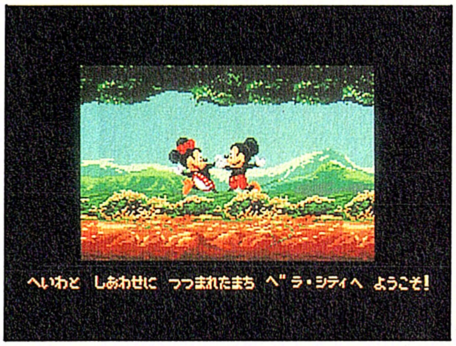
全世界の子どものアイドル、今は亡きウォルト・ディズニーが生み出したもっとも有名なキャラクター。それがミッキーマウス。ゲームはオーソドックスな横視点のアクションだけど、仕かけいっぱい夢いっぱい。単なるキャラ物とは訳が違う。



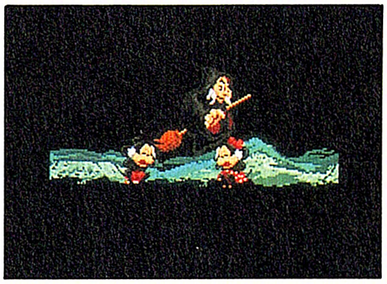
◆メガドライブ初登場のディズニーキャラクター

「ミッキーマウス」と聞いて、なんだ、またセガが低年齢層向けを狙って出したつまんねえキャラ物だろう、と思ったアナタ！　大間違いです。その予想はまるっきり的はずれだ。その正体は……。実に品の良いアクションゲームなのである。おそらく開発コンセプトはこんなところだろう——メガドライブの表現力でどこまでディズニーの世界が再現できるか、アクションそのものにディズニーの雰囲気を反映できるか。

結果は見事成功である。最近見たアクションの中でも屈指の楽しさだ。じっくりと披露しよう。



←楽しくたわむれるミッキー&ミニー





↑ミッキーはひたすら走る、走る！　そして行きついた先はミゼラブルのいるお城だった



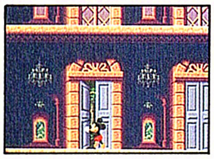
↑7つの宝石を集めないとミゼラブルは倒せないとな。うーん、大変な道のりになりそう……

◆ふしぎのお城全5面はまさにディズニー！

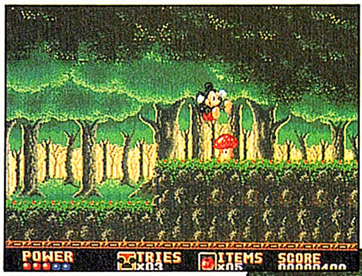
特筆すべきはミッキーの表情の豊かさ。キャラクターデザイナーがミッキーのアニメを徹底的に見て、研究しつくしたのがはっきりとうかがえる。

ゲームは全5ステージ。各ステージはいくつかに分かれている。ラストには大ボスと、構成自体はごくふつう。ボス退治後に現れる宝石を7つ集めるのだ。





↑扉の中はちょっと見える。どうやら森の世界のようだ。中にささっと入って、いざミニーを助けにゆかん！



←最初は何も投げられない。ジャンプしてのヒップアタックで攻撃

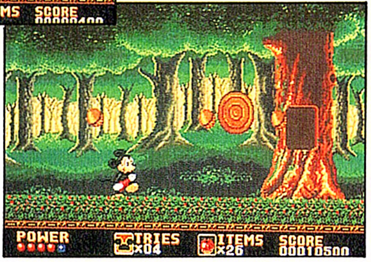


↑取ったリンゴを投げつける。でも多用しすぎるとあとで困る



↑EXITに入ると次のエリアへ。1ステージにいろいろある

→ボスキャラだ！　弱点めがけて何回か攻撃すれば倒せる。ちょいとディズニーっぽくないのが残念

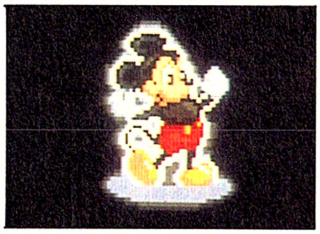




↑宝石を取ればステージクリア。ボーナス点が入って次のステージへとミニーを探しに行く



◆開発側のうれしい心づかいに思わずじんわり



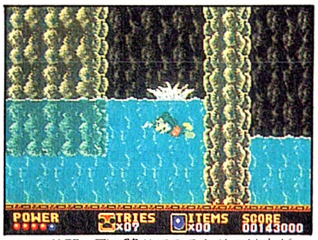
↑ミッキーマウスのガッツポーズは面クリアシーンで見られる

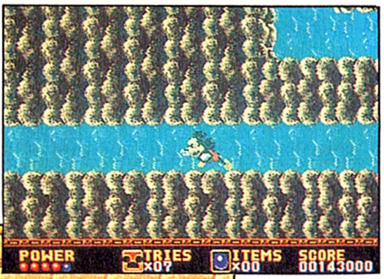
攻略法のアプローチからこのゲームを説明してみたところで、その面白さは半分も伝わらないような気がする。ミッキーの表情を楽しみ、仕かけに驚ろき、BGMに聞き惚れる（これがまたディズニーっぽいんだ）。最終面をクリアしてキワめつくすことよりも、次に何があるのかという健全な興味をもって遊ぶこと。短絡的に理解しないでほしいが、少なくともミッキーマウスに関してはその楽しみ方がベストであるのは間違いない。ディズニーアニメの超名作「ファンタジア」に深い敬意を抱く私としては、このミッキーマウスに関しても同等の思いを募らせてしまうのだ。

何だか脱線してしまった。

とかく仕かけは多い。ステージ１からして、巨大なリンゴに追いかけられたり、葉と葉の間を跳び回ったり……ステージ２以降も、天地逆さまや水流に巻きこまれてのゴールインなど出し惜しみなどまったくなし。エンターテイメント精神を全開にしてありったけのサービスをしてくれている。

見逃す手はない！



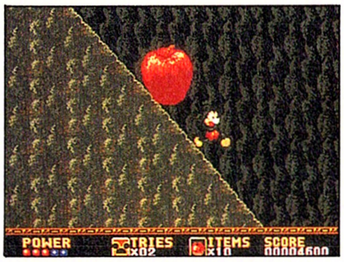


↑谷間へ飛び降りてみるとそこは水があふれていた。下へと進んでいくと…

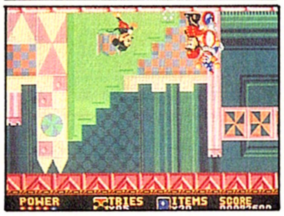
→ピンチ！ 急流に巻きこまれてコントロール不能！ どうしたらいい？



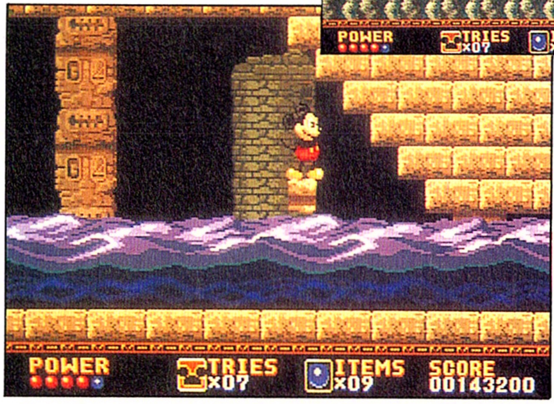
←もっとも美しい葉の世界。でもこのクモを毒グモと呼ぶのは日本的だよ



↑坂道で大きなリンゴが追いかけてきたっ。どうすれば逃げられるのやら……？



←いきなり逆さまに！ 何がどうなってるのか一瞬わからなくなる

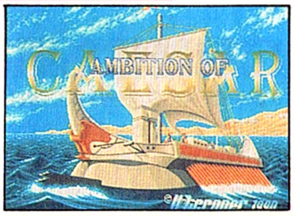


←洞窟らしき場所。ここには断続的に水があふれかえる。呑みこまれるとダメージを受けた上に戻されてしまう。水が出たら、すぐ近くの足場に避難しておさまるのを待とう。緊迫感ある一場面だ

シーザーの野望

マイクロネット／1月中旬発売予定／¥8800（税抜き）

ローマ時代の英雄、ジュリアス・シーザーが地中海のクレタ島を出発し、エジプト・アレキサンドリアまで至る道のりをSLG化。システムを大巾に簡略化してあるのが特徴。



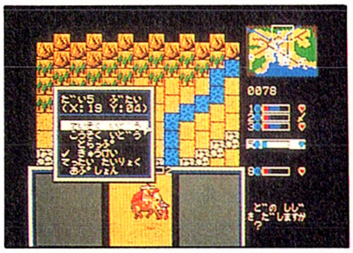
◆アレキサンドリアを攻略してクレオパトラに会おう！

カース以来沈黙していたマイクロネットから一風変わったシステムのSLGが発売される。「シーザーの野望」はその名も高きジュリアス・シーザーのエジプト遠征を舞台としたSLGだ。

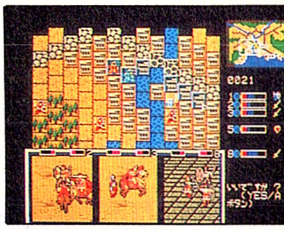
SLGといってもメンドウ臭い指示を出していかなくてはならないものとは違う。将たるシーザーは配下の部隊を手際よく動かし、敵を追いこんでゆく。画面はSLG然としたヘックスだが、移動距離の概念はなく、目的地を設定しておけば部隊は勝手にそこへと進む。戦闘自体も単純で、戦うか撤退するかしかない。

その分、リアルタイム性が強く、敵の出方をよく考えて、迅速かつ的確に指示を出していかないとこちら側が大きなダメージをこうむることになる。並みのSLGより、判断力と決断力が問われるのである。

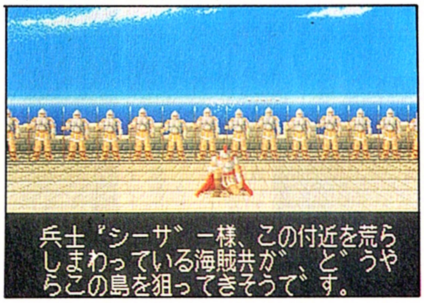
また、プレイに入る前には次の目標に至るまでのグラフィック画面が入っているなど、別の点でのユーザーサービスもある。これが意外にシーザー気分にさせてくれるのだ。



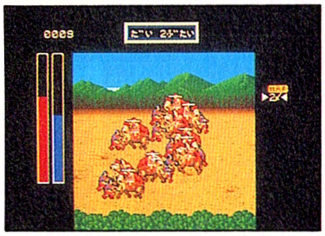
→部隊のユニットにカーソルを合わせ、的確に命令を下す



↑移動の命令を出しているところ。敵の動きを読まないとね……



←スタート前、シーザーの指示を受ける兵士たち。なかなかのもんです



↑戦闘画面。もみあいへしあいでよくわからないけど、左に状態が表示される

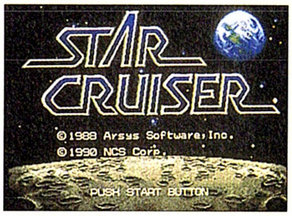
↓敵が家を壊している。すべて壊されるとゲームオーバーになるぞ



スタークルーザー

メサイヤ／12月発売予定／¥7300（税抜き）

オリジナルはアメリカのパソコンゲーム。いまどきあまり見られないオール３Ｄのシューティングゲームを含んだＡＶＧ。思いのほか、目には新鮮に映る。



◇ポリゴナイザーの3Dは見ごたえじゅうぶん！

まず注目すべきは３Ｄの表示にポリゴナイザーを使っていることだ。業務用の「ウイニングラン」などで使用されているこのプログラムは面を立体的に見せることが可能である。この「スタークルーザー」に用いられている事は実に面白い試みといえる。

ゲームの内容は敵軍「VOID」と戦いながら与えられた使命を果たしていく事だ。この辺りがＡＶＧなのだ。

実際にプレイしてみると、思いのほか３Ｄの臨場感がある事に気づく。これまでにはなかった味わいだ。反面、操作系が入りくんでいることや、宇宙戦闘時の当たり判定のわかりにくさなどちょっとと思える部分もある。新技術故の苦しみなのであろう。

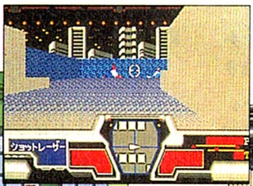
ただ、そうしたデメリットを差し引いてもこのグラフィックは魅力だ。シナリオはまだ何とも言えないが、新し

地上

各惑星の中を進む時などはランドタンクと呼ばれる地上用の乗り物で行く。中央に２Ｄマップ、左右にエネルギー量やシールド値がグラフ表示されている。さまざまなイベントやアイテムを探し回ってゆくことが主。もちろん戦闘も多い。

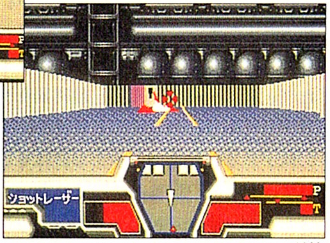
↓木星のレストランで作戦会議。このようなイベントは他にもいくつかある





↑ずっと進んでゆく。先に見えるのは自分のスターシップ。これに乗って宇宙へ

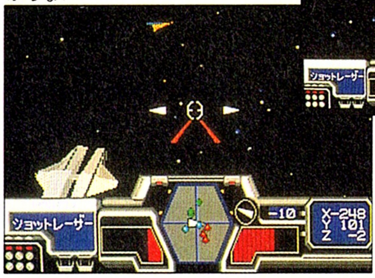
↓敵との戦闘はレーザーを中心に行う。強力な装甲の敵には追尾ミサイル（弾数制限アリ）を使うと効果的

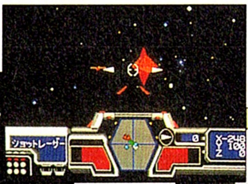


宇宙

操作がややこしいのはこちら。✚ボタンによる上下左右の施回のほかに、✚＋Ⓐの左右平行移動を行いながら敵と戦わなくてはならない。また、左下は座標表示で、これを見ながら目指す星へと向かってゆく。とかくすべき事が多いのだ。

↓どこから攻撃が来るかは中央下のレーダーを見ないとわからない





↑敵のミサイルが正面に飛んできた。レーザーで破壊し、反撃しよう

↓VOIDの要塞に突入！　ここからは地上戦になる。高速機「スタークルーザー」を奪いに行くのだ



グラナダ

ウルフチーム／11月16日発売／¥6800（税抜き）

X68000で発売されている同名のシューティングゲームの移植。グラナダと呼ばれるタンクを操作して制限時間内に全ターゲット及びボスキャラを破壊するのが目的のシューティングゲーム。

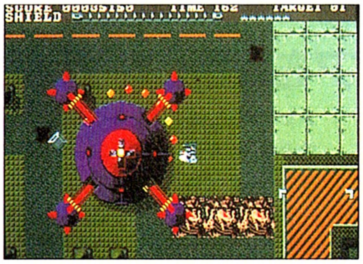


◇戦略性も難易度も高めの全方位型シューティング

第１作「AXIS」からして、他とは一味違う工夫を見せようとしたウルフチームだが、２作目の「グラナダ」もやはりウルフチームらしいひねりを効かせたシューティングゲームだ。

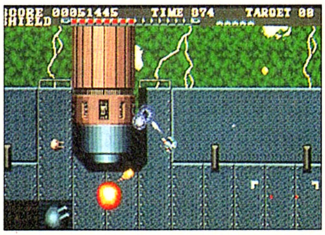
自機はメガドライブのシューティングにしては小ぶり。ここが逆にグラナダ最大の特徴でもある。360°全方位スクロールだが、地形に変形を持たせ、戦略性を出しているのだ。フィールドには破壊すべきターゲットが置かれており、そのターゲットまでのルートを考えながら進んでいかなくてはならない。都市や航空母艦の上など多くのフィールドが用意されていて、プレイヤーをあきさせることはない。

にしても、敵の攻撃はとてつもなく激しい。ＨＰ制だからなんだろうが、すしまじいものがある。かなり上級者向けと見た！



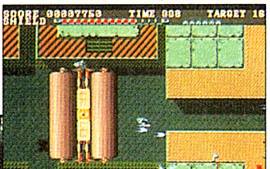
↑ターゲット全破壊後に現れるボスキャラ。かなりカタイ。広いところで戦おう

↓航空母艦上での戦闘。敵はもちろんのこと、落下にも注意しなくてはならない





←スタート直後からいきなりコレ。敵の攻撃は容赦ない。コントロールに注意して戦え



↑ターゲットは敵機のジェネレーターだ



←ローラ状の敵が追ってきた。急いで避難せよ



←細い通路を行く。落ちないように！



©KONAMI 1990 ©Micronet 1990
ジャンクション
JUNCTION
1990 11月発売
定価 6,000円
(消費税別)
1人用、4メガ
Licensed by KONAMI
見てたのしい、やってやみつきの最高傑作!!
かつて、
ゲームセンターで大人気だった
コナミの
"キューブリック"を、
マイクロネットが、
スーパーアクションゲームに
進化させてしまった!
たった1コのブロックを動かすだけで、
コースが全く違ったものになっちゃったり、
行手をはばむ敵がでてきたり、
うれしいアイテムがゾローリでてきたりと、
美しいグラフィック、
心に残るサウンドと共に
バージョンアップ!!
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用
のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
MEGA DRIVE
壮大さを誇る 8メガビット!!
リアルタイム・
ウォー・
シミュレーション
12月発売予定!
定価 8,800円
(消費税別)
1人用・8メガ
シミュレーションの
新しい扉は開かれる。
今すぐ応える時が来た。
AMBITION OF
CAESAR
シーザーの野望
わたしはここに 来た。
敵を 見た。
そして 勝った。
君はシーザーになり変わり、その無敵の戦術を
みごと再現できるか!?
12月、
ローマの王となる日――。
マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD 3F TEL(011)561-1370

クインティ
Quinty
⑧およげクインティのまき（その2）
by 杉森建一



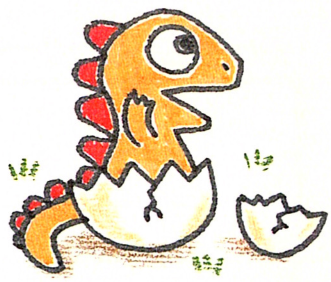
最近はジェリー・ビーンのキャラでも活躍！　杉森建一がんばれよーっ！



さーて、HIPPON・SUPER！でも、クインティは活躍するのかなっ!?

NEW SOFT STREET

●ニューソフトストリート●



●CONTENTS

パジャマヒーロー……144
サンリオカーニバル……145
大怪獣デブラス……145
ジャンピンキッド……146
ファミコン・トップマネジメント……146
ムサシのぼうけん……147
赤川次郎の幽霊列車……147
迷宮の達人……148
ベストプレープロ野球'90……148
ペーパーボーイ……149
マイライフマイラブ……149
NEWファミコン地獄耳……149

空気が少し肌寒く感じてきました。山の紅葉も、今が一番美しい時だと思います。今回のトップは、カプコンのアクションゲームパジャマヒーロー。そして次はかわいいキャラのサンリオカーニバル。データイーストからは怖い大怪獣デブラスだ。太ってりゃいいってもんでもないけど。ジャンピンキッドは豆の木を登っていくし、トップマネジメントはビジネスシミュレーション。他にもいっぱいあるから読んでみてみてみて下さいね。

F.C. ファミコン ●カプコン 12月7日発売 ¥6200(税抜き) カセット

パジャマヒーロー
カプコンのアクションヒーローだ！

夢の国の冒険ストーリーのはじまりだよ

カプコン御得意のキャラクター物のアクションゲームが出るぞ。夢の中の世界を舞台に、少年ニモが大活躍するのだ。

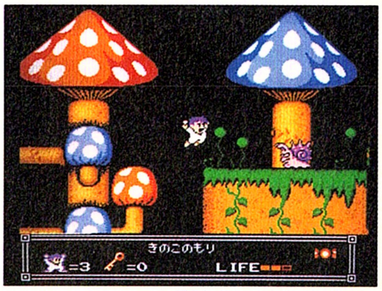
ストーリーは、そのニモがある晩に夢を見る所から始まる…。ニューヨークに住むオモチャ好きのニモという少年がいた。ニモは母親との約束を守らない少年で、ほとほと手をやいていた。ある晩、ニモは夢を見た。夢の国スランバーランドからの使者が来てスランバードに招待するという。ニモは恐れながらも好奇心によって夢の国めざして旅を始めるのだった。そして、毎晩のようにスランバーランドへの冒険の夢を見ていたが、ある晩、ついにスランバーランドに到着。そこで女王と出会ったニモは、自分が招待された理由を知らされる。なんとスランバーランドに対する悪夢の国、ナイトメアに王様モルフェイが連れさられてしまったのだ。ニモは、悪夢の国のナイトメア王を倒し、モルフェイ王を救出することを女王と固く約束したのだった。

ゲームは、基本的には横スクロールのアクションだ。主人公ニモは、女王様からもらった不思議なキャンディーを使って冒険していくんだけど、そのキャンディーは敵に投げると一定時間しびれさせることができちゃうのだ。また、特定の敵にキャンディーを食べさせると、その敵は眠ってしまうんだ。しかもニモはその眠った敵に乗り移ることができてしまうんだ。乗り移るとニモは、その敵の特性を使って数々の難関を進んで行くんだ。乗り移れる敵キャラクターはカエルのフロッゴルや、ゴリラのブライアン、モグラのチュリーなどなど全部で8種類。高くジャンプできるヤツや、壁を登れるヤツ、土の中に入れるヤツなどそれぞれ特性がちがうから、上手に乗り移って進もう。あと、ニモのライフもキャラクターによってMAX値が変わるから注意してね。

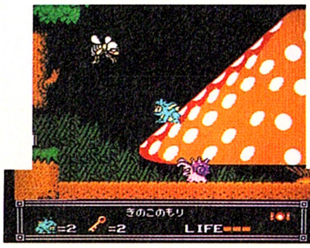
ステージ数は全部で8つ。ステージ中にある鍵を全部集めて最後にある扉に行こう。扉の横にある鍵穴の数だけ鍵を集めないとステージクリアはできないから、画面のスミズミまで鍵を探さなきゃだめだよ。さあ、今から夢の世界で君も冒険だ！



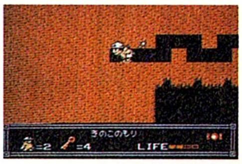
↑ステージの最初には、いろんな人が話しかけてくる。みんな大切な情報だから、よく聞いておこうね



↑敵にはキャンディーを投げろ！



←敵にキャンディーを投げたら、寝たやつがいた！近づいてみるとボヨン！変身！



←モグラにも乗り移れるニモ。だけど、敵に攻撃はできない。ただ土の中に入るだけね



→ステージが進むと、こーんな強そうなヤツまで乗り移れちゃうんだ。ゴッホッホー

物語の始まり始まりー

ニモはある夜、眠りの国スランバーランドの使いの人と出会いました。ニモは使いの人から女王さまからのプレゼントであるキャンディーをもらって…



↑数年前にニモっていう映画があったけどそれとカンケーあるのかな？

F.C. ファミコン ●キャラクターソフト／11月22日発売予定／¥3980(税抜き)／カセット

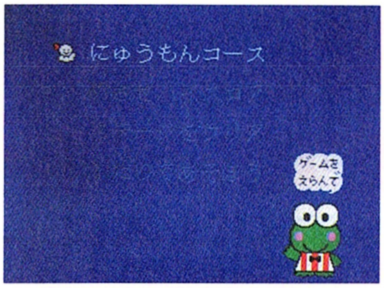
サンリオカーニバル
サンリオキャラクターの嵐だ

キティとハンギョドンとぽこぽんと…

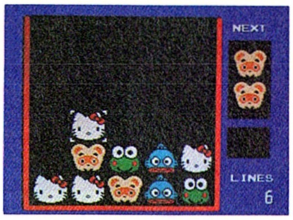
キャラクターソフトからは、サンリオのキャラクターが登場するかわいいパズルゲーム、「サンリオカーニバル」が出るぞ。

ゲームのルールは簡単、上から落ちてくる2対のブロックをコントロールして並べてゆき、同じブロックが縦、横、斜めに3つ以上そろえばそのブロックが消えて得点になる、いわゆるテトリスタイプ。そして、そのブロックがサンリオのキャラクター達「ハローキティ」、「けろけろけろっぴ」、「みんなのたあ坊」、「ぽこぽん日記」、「ハンギョドン」たちの顔でできているんだ。

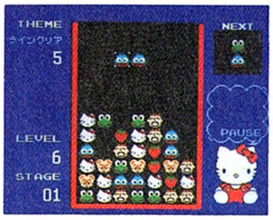
ゲームのモードは4つ、まずは〝にゅうもんコース〟。このモードは、ゲームになれてもらうためのモードで、ブロックが大きく、種類も、けろっぴ、ぽこぽん、ハンギョドン、キティの4つだけ。かる～く遊ぶぐらいだったらこのモードで十分だね。そして次ま〝めざせハイスコア〟。ブロックはさっきより小さくなって、種類も多くなっている。これは、ただひたすらブロックを消していきハイスコアを競うモードだ。3つ目のモードは、〝ステージをクリア〟。基本的には前のモードとかわらないが、ステージごとに条件があって、それをクリアしていくんだ。クリア条件はステージごとにちがうからいっしょうけんめいがんばろう。そして最後のモード〝ふたりであそぼう〟は2人同時プレイで、相手のブロックを利用しながらこちらのブロックを消していくんだ。さあ、またまたパズルブームの再来の兆しかな？



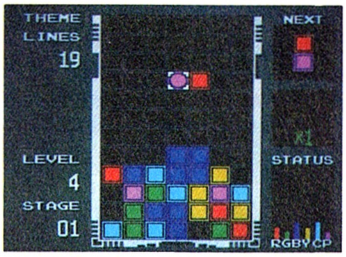
↑まずはモードを選ぶ。右下のはけろっぴくんだ。彼もブロックで出演する



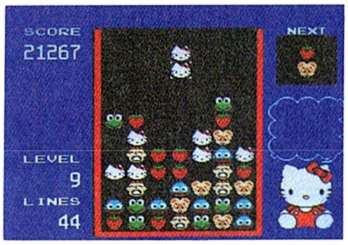
↑にゅうもんコースの画面。キャラクターが大きい大きい。次に落ちてくるのはポコポンちゃんだね



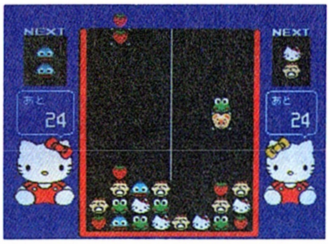
←めざせハイスコアの画面。ずらっとずーっと遊ぶのだ



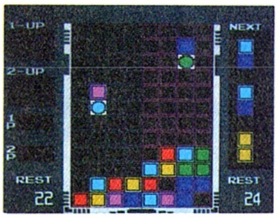
↑こっちはキャラクターの顔じゃなくてブロックの画面でのプレイ。何かやっぱりアレっぽい



↑ステージをクリアの画面。ステージによってクリア条件がちがうので注意



↑ふたりであそぶの画面。相手との境目がないから、むこうのブロックを利用することも…



←これがブロックのふたりで遊ぶ。こっちの方が燃えるか!?

F.C. ファミコン ●データイースト／12月中旬発売予定／¥6500(税抜き)／カセット

大怪獣デブラス
ゴジラもまっ青のデブラスだ

ストーリー重視のシミュレーション

怪獣映画がそのままゲームになった!?この「大怪獣デブラス」は、本当に怪獣映画を見ているような感じのシネマチックシミュレーションゲームなんだ。物語は、199X年、巨大隕石が小笠原沖に落ちた所から始まる。それから2ヶ月後、超大型台風がイッポン（ニッポンじゃないよ）国に上陸。そして、台風が通過した九十八里海岸に巨大な卵が打ち上げられた。やまの博士を中心となって生物学者が、その卵を調査した結果、古代に生息していた古代鳥獣ヤセギュルウスの卵と判明した。ヤセギュルウスは生物の細胞を溶かすガリガリ酸を吐く能力をもっていた。また、卵の中は死んでおらず、ふ化させれば蘇るということがわかった。政府はフミ山麓にある下水処理場の横に巨大なふ化装置を造り、とこに卵を輸送することにした。卵がトレーラーに乗せられた時、海中から隕石が現れ、中から巨大な怪獣が現れた。その姿から怪獣はデブラスと名づけられた。デブラスは卵を追うようにして東極都に上陸した…。と、ストーリーも映画のように本格的だぞ。君は、卵をデブラスから守りながら、フミ山にある巨大ふ化機まで運ぶのだ。シナリオは全部で17、卵の運搬車の移動力はサイコロのルーレットで決まり、1ターンごとに移動力が変わる。運搬車を守りながら上陸したデブラスを迎え撃つのは防衛隊のユニットの仕事だ。これらのユニットを上手に使って大怪獣デブラスを倒すのだっ！

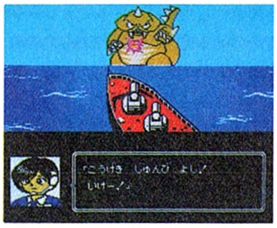

↑ゲームの始まりは、ゴルゴ風のナレーターがお話してくれる。本当の映画みたいだ

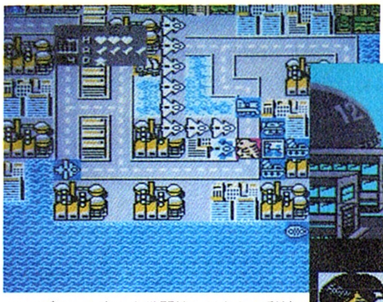

←でっかいタマゴだ！


←各ユニットは、マップ上でデブラスを迎え撃つのだ



←運搬車の移動力はサイコロで決まる。つまり最高は6なのだ


←いよいよデブラスとの戦闘だぞ。いけー！でもほんとデブ


↑デブラスに向かう戦闘機。はたして私達防衛軍に勝ち目はあるのだろうか!?



↑なーんて思ってたらけっこうヤルじゃーん。いたがってるいたがってる！

F.C. ファミコン ●アスミック／12月19日発売／￥5800(税抜き)／カセット

ジャンピンキッド ジャックと豆の木ものがたり 出たぞ上スクロールアクション

ジャンプジャンプで飛びまくれっ！

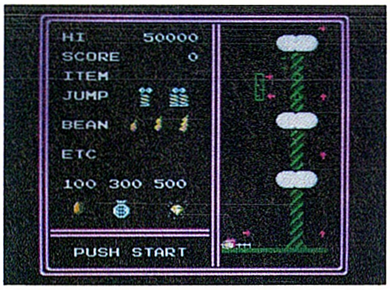


↑タイトルにジャックがいる

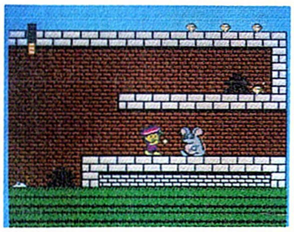
ジャックと豆の木を題材にしたゲーム、「ジャンピンキッド・ジャックと豆の木物語」がアスミックから出ることになった。主人公のジャックが、ひと晩で大きくなった豆の木を上へ上へと登っていくアクションゲームなんだ。だけど、上へ登っていくジャックの前には、ヘンテコな敵キャラがいっぱい。みんな必死になってジャックを登らせまいとしてくる。こうなりゃ意地でも登ってやろうじゃないか、さあ冒険へ出発だ!!

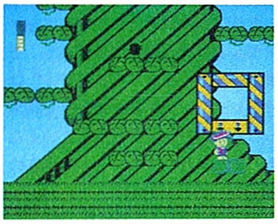
と、いうことでゲームは始まるんだけど、最初にジャックの持っているのは、投げると敵がしびれる豆だけ。その他のアイテムは、敵を攻撃すると出してくれるから、バンバンしびれさせてしまおう。アイテムを取ってパワーアップすれば、豆は2段階、ジャンプ力も2段階までアップするぞ。また、ボーナスアイテムなどもいくつかあり、ライフが回復するハートや、得点がふえるドル袋、コイン、ダイヤなどが用意されている。

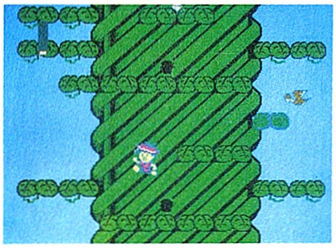
そして、どんどん上へ登っていくと、ボーナスステージが出てくる。ボーナスステージは全部で3つあって、ネズミやカタツムリをやっつけるタイプと雲の上から落ちてくるコインを取るタイプと、落ちてくるコインやドル袋を撃つタイプ、があるんだ。ステージは大きく分けて5つ、最初は豆の木なんだけど、上の方ではイキナリ竹が生えてたり、キノコが生えてたりとちょっとヘンテコリンで楽しい。そして豆の木を登ったあとに待ちかまえているのは一体なんなのだろうか！ さあ、今から跳躍力を鍛えてそなえておこうね！



↑マップ画面。スタート時はこんな感じ、ガンバ！


↑スタートは家の前から、大っきいネズミを倒さなきゃ先に進めない

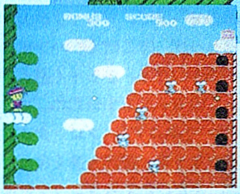

↑さあ、さっそく上へ登るぞ！ 敵に注意しながらジャンプだ


↑葉っぱの上を飛び乗りながらどんどん上へ登る。ハゲタカがいるけど気にしないで行こう

ボーナス!?

あるステージをクリアすると、ボーナスステージが出現する。中はそんなにむつかしくないので、バンバン得点を上げてしまおうね。


↑このポッカリあいてる出口の外は…


↑なんだか楽しそうなボーナスステージよ

F.C. ファミコン ●光栄／12月下旬発売／￥9800(税抜き)／カセット

ファミコン・トップマネジメント 会社を運営する楽しみがある

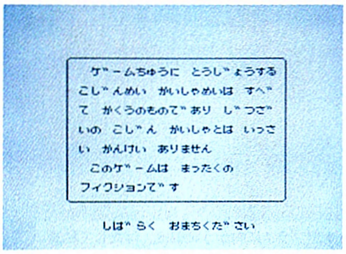
ビジネス社会の覇者を目指そう

過去を舞台にしたウォー・シミュレーションに定評のある光栄が、現代の最大の戦い、企業戦争をテーマにしたビジネス・シミュレーションを作り上げた。しかも、戦いの場に選ばれているのは、激動し続けるパソコンのハードウェア業界。NEG、PUJITSU、TOCHIBA、CHARP、IBNの5社の中から好きな会社を選び、業界トップの企業へと成長させるのが最終的な目的となる。

具体的なゲーム進行は次のようになる。ゲームの始まりは4月から。社長であるあなたがまずするべきことは、当年の大きな方針を決定すること。新入社員の採用や、機械設備の製造ラインの増設、新製品の開発予算の決定、給与やボーナスの金額など、おおまかな方針を年初に決定するのだ。

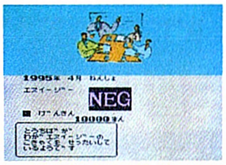
それが終わると、次は月ごとに各部所への指示を出すことになる。総務、開発、製造、営業のそれぞれの部所に細かい指示を与え、実行させる。そして月末になると結果が表示され、その結果を見て次の月の指示を決定するのだ。ただし、そのときの会社の状況によって資金繰りをすることになるが、ここで赤字になってしまうと倒産となり、ゲームオーバーになるので注意が必要だ。

倒産せずに無事に1年を終えると、その年度の総売上が集計され、業界での順位が発表される。5年連続売上げ1位を守り、借金がなく、資本金でトップになれば勝利となるのだ。



↑こんなことわり書きがあるのには笑える

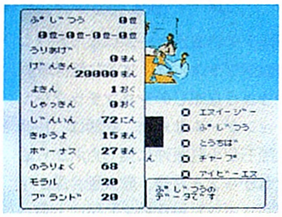

↑何か事件が起こると、このようなメッセージがでる

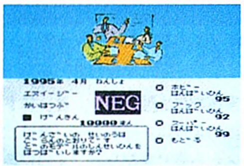

↑ライバル社のとうちばが、こちらのシェアを奪いにきた！

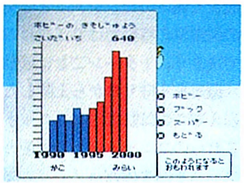

↑各部所に指示を出すのが、社長の最も大事な仕事なのだ

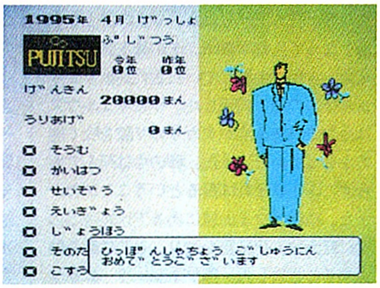


↑これが業界のビッグ5。どこかで見た気がする社名ばっか


↑ライバル社のデータを見て、分析してみることも大事よ







↑さて、我らが"ひっほん"社長はふじつうの社長となり、激しい業界戦争に身を投じることになった。彼の未来に光栄…じゃなくて栄光はあるか？ 私の腕次第なのではあるが……

F.C. ファミコン ●シグマ商事／12月22日発売／¥6500(税別)／カセット

ムサシの冒険
2代目宮本武蔵が主人公だ

楽しい冒険が待ってるぜ！

今は昔の物語――。

巌流島で剣豪・宮本武蔵の前に倒れたはずの佐々木小次郎が、黄泉の国から甦ったのです。甦った彼の新しい名は妖魔餓次郎。「復讐」と「憎悪」を胸に秘め、大和の国を壊滅の危機へと追い込んでゆきました。そして、彼は天下一の武芸者を目指し、宿敵・宮本武蔵の書き記した「五輪の書」を捜し求めているのです。

刻は流れ、慶長元年。美砂乃国は有馬の里に、1人の若者がおりました。若者はいつか、国で一番の剣豪になることを心に誓っておりました。そう、彼こそが剣豪・宮本武蔵の2代目、ムサシなのです。

平和だったこの地にも妖魔餓次郎の魔の手が及んでくるようになると、若者は立ち上がりました。父の血を受け継ぐ彼は、餓次郎を倒す宿命を持っているのです。しかし、今の力のままで勝つことはできません。唯一の勝機があるとすれば、父が残した兵法の心得「五輪の書」を手に入れることだけです。こうして、ムサシは餓次郎を倒すため、「五輪の書」を探す旅に出るのでした。

というのが、このRPGのストーリー。なんかカタイ話のような気もするけど、とんでもない。敵キャラや、町の人々のセリフには笑いがタップリ入っていて、楽しく冒険できることうけあいなのだ。

大和の国が舞台なので、ゲーム全体が和風に味付けられていて、独特のムードを作っている。この冬、ちょっと注目のゲームだね！



↑ムサシ、餓次郎を倒すことを決意するの図。この脳天気さがステキでしょ？



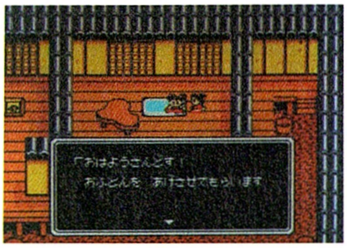
↑まずは村の人々の話に耳を傾ける。これ、RPGの常識。で、長老と会わにゃいかんことがわかった。よし、探しまひょか



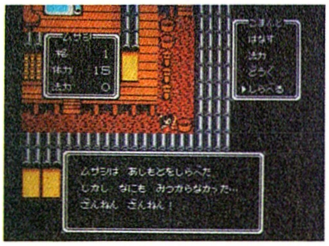
←データ表示画面。ムサシの後ろにあるのが大和の国の地図



↑村の外には海あり山あり緑あり。もちろんついでに敵もいて、ムサシめがけて襲ってくる



↑日本の宿屋たるもの、ふとんを敷きっぱなしにはいたしません。これが日本の心です



↑意味のないところで「調べる」してみてもダメ。残念がってりゃいいってもんじゃない



←敵があらわれた。とうもろこしの化物だ。戦え戦えっ！

F.C. ファミコン ●キングレコード／12月21日発売／¥6800(税込み)／カセット

赤川次郎の幽霊列車
ベストセラーが原作のAVG

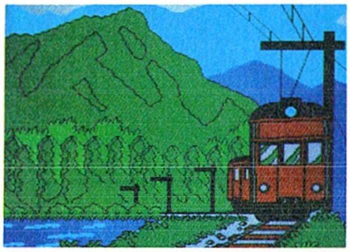
強力なスタッフがズラリ揃っている

原作に推理小説界の第1人者として絶大な人気の赤川次郎氏。原画に「ハートカクテル」などのオシャレな絵柄が人気のわたせせいぞう氏。音楽は「ドラゴンクエスト」のすぎやまこういち氏。各界を代表するこれらのスタッフを結集して作られたのが、この『幽霊列車』なのである。

ゲームのストーリーは、赤川次郎氏のデビュー作でもある同名の小説と基本的に変わらない。のどかな田舎町である岩湯谷から出発した始発列車の中から、乗客8人全員が忽然と消えてしまったところから物語は始まる。単線のローカル線なので、途中ですれちがう列車もなく、ずっと走り続けていた列車から、車掌にも気付かれずに8人はどのようにして消えたのか？「現代の神隠し」「宇宙人のしわざでは？」など、色々な憶測や迷推理が雑誌やテレビをにぎわせるが、事件発生後2週間が経過した今も、真相はわからないままだった。

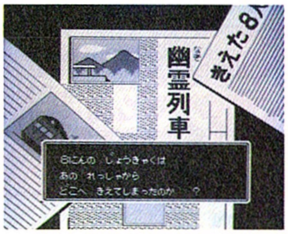
そこで登場するのが警視庁捜査一課の敏腕刑部宇野喬一――つまり、プレイヤーであるあなただ。警察の威信をかけて、事件を解決するために岩湯谷へとやってくる。ここで女子大生・永井夕子と出会い、なぜか一緒に事件を捜査することになるのだ。

画面全体をフルに使った美しいグラフィックと、ゲーム中に流れる軽快なメロディーの中、宇野刑事は真相にたどりつくことができるだろうか？ それはあなたの両腕にかかっている。



↑見よ、この美しいグラフィックを！ いかにもわたせな色使いですよね

乗客が消えた？





←わずか15分の間に、乗客8人は煙のように消えてしまった



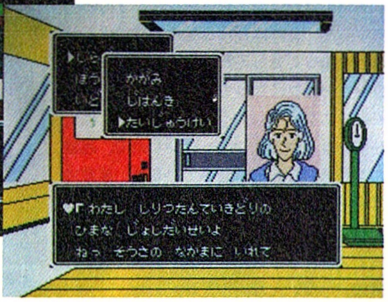
←車両内には、ついさっきまで人がいた気配があるのだが…



←駅を出たときには、たしかに8人とも確認されている



↑あなたは宇野刑部となり、この事件を解決するため、単身列車に乗り込む



↓ところが、そこに女子大生の夕子が出現し、強引に捜査の仲間になってしまう

F.C. ファミコン ●アスキー／12月13日発売／￥6800(税抜き)／カセット

ベストプレープロ野球'90

根強い人気のベスプレの新作が登場

ベスプレはどこまでリアルになる？

アクション性を排除した野球ゲームの草分けとして、高い評価を獲得しているベストプレープロ野球。今年の春に、2作目にあたるベストプレープロ野球IIが発売されたばかりだが、年末にはさらにパワーアップした3作目が登場することとなった。

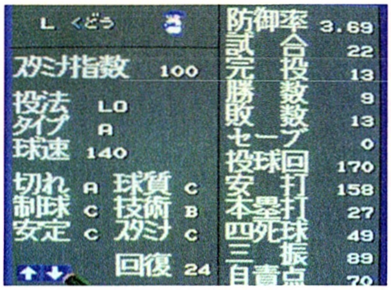
今回のベスプレも前回までと変わらず、プレイヤーは選手を操作することは一切できない。監督として「待て」「打て」「バントしろ」などの指示を出すだけなのだ。チームにいる11人の投手陣、16人の野手陣のデータを把握し、うまく采配してペナントレースに勝利するのが目的だ。投手のローテーションを考えたり、ベテランと若手の起用をどうするかなど、プレイヤーの考えるべきことは多い。でも、そういう面倒くさいことはコンピューターに任せて、ただ試合が進むのを眺めるという楽しみ方もできるのだ。

じゃ、前回のベスプレと変わらないじゃないか、という声も聞こえるが、そんなことはない。かなりのパワーアップを見せているんだ。

まず、従来までのオープン戦モードとペナントレースモードの他に、今回からは日本シリーズモードが加わり、ペナントレースを完全に再現することが可能になっている。ターボファイルIIを使用して、自分のチームと友達のチームを日本シリーズで対戦させることもできるのだ。また、今回のベスプレは日本野球機構の公認を得ており、球団名、選手名が実名で登録されているのだ。君のテレビの中で、GL決戦の再現も可能なのだ。



↑シンプルな画面がステキね



↑選手1人1人にこのような細かいデータがあるのだ



↑長いペナントレースが終わった。しかし、今回のベスプレはここからが面白い。さあ、日本シリーズだ。4連勝といくか！



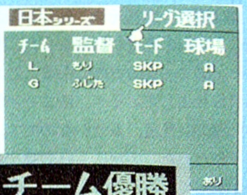
↑いつでも成績表を呼び出せる。これはパリーグの防御率部門だ



↑それらのデータを頭に入れて、いざ試合にのぞむ。これがベスプレの楽しみ方だよね

日本シリーズの再現？

日本シリーズを楽しむことができるようになったので、さっそく巨人対西武の決戦といってみましょう。おお、やっぱり西武が勝ったぞい！



→必勝を誓っていた両監督だったが…



↓やはりゲーム中でも西武は強かった

F.C. ファミコン ●エポック社／11月30日発売／￥5800(税抜き)／カセット

迷宮の達人 大迷路

広くて迷っちゃっても一大変

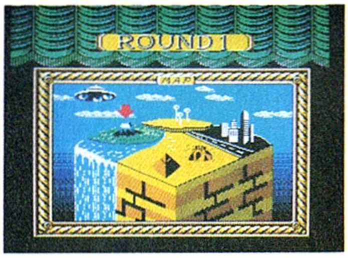
迷宮よいとこ一度はおいで

3Dタイプのゲーム、と聞くと、誰もがRPGとかAVGを思い浮かべるんじゃないかな？　でも、この『大迷宮』は違うんだ。純粋に迷路の中を探索することを楽しむゲームなんだぜ。迷路を歩き回り、出口から脱出するとゲームクリア。次の迷路へとチャレンジすることになるんだ。ただし、迷宮の中にある9つの「クポエの鍵」をすべて集めなければ、出口は開かないので注意してね。

プレイヤーには「POW」というものがあるんだ。これはRPGなんかにおけるHPだと思ってもらえればいい。だから「POW」がゼロになってしまうと、ゲームオーバーになってしまうんだ。「POW」は歩いていると少しずつ減っていくので、迷宮内を意味もなく歩き回っていると、迷宮内でゲームオーバーになってしまうぞ。これを避けるためには、迷宮内に落ちているハートマークを拾い、「POW」を補充しなくてはいけないんだ。

迷宮の中には、プレイヤーを攻撃してくる敵キャラは一切いない。そのかわりにおかしな人達が住んでいて、サブゲームなどが楽しめるようになっているんだ。カードやサイコロを使ったゲームや、スロットマシンなどで勝つと、便利なアイテムがもらえる仕組みになっている。

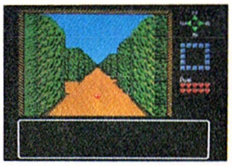
迷宮は全部で8つ。後半の迷宮は立体構造をしており、かなり複雑になっているぞ。腰を落ち着けてじっくりと取り組んでね。



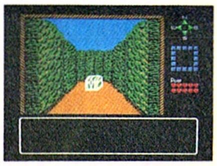
↑まずはラウンド1の山へレッツゴー!!



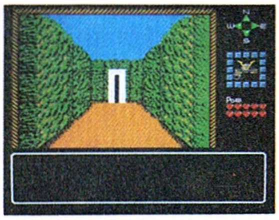
↑ヒューと目的地に落とされるぞ。いたそうだなあ…



↑マップ上に落ちてるハートは体力のもとだぞ



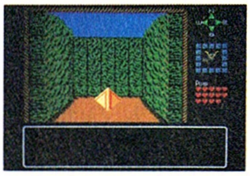
↑これが宝物のクポエの鍵だ。全部集めなきゃダーメよん



↑これが出口。宝物が全部集まってないと出られません

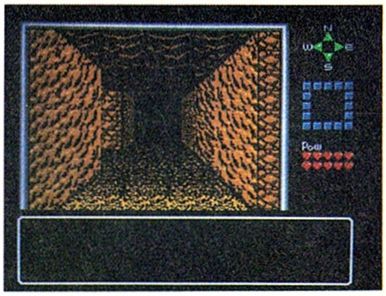


↑これはコンパス。これを取れば北か南かわかるぞ





暗いのイヤ〜ン！



↑次のステージは、なんとピラミッドの中だ。なんか怖そーだなあ。オバケ出てこないかなあ…

F.C. ファミコン ●アルトロン／12月発売予定／¥5500

ペーパーボーイ

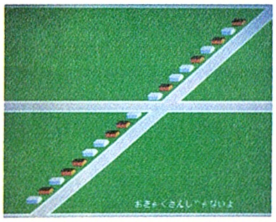
新聞を配達してがんばる

今日から君はペーパーボーイだ

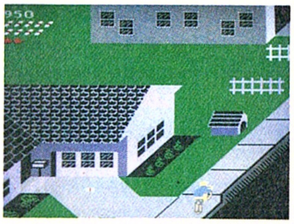
この「ペーパーボーイ」は、1985年にアメリカのアタリゲームズから出た業務用の移植だ。その後、NES（アメリカのファミコン）用のゲームとして発売され大人気になったゲームなのだ。

プレイヤーは、新聞少年〝ペーパーボーイ〟を操作して、自転車に乗りながら毎朝お客さんの家に新聞を配達するんだ。お客さんの家の色は白で、新聞を取ってない家は赤色になっているからひと目でわかるよ。

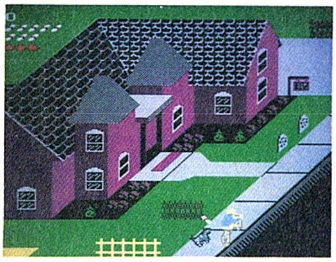
配達のし方は、日本のように1件1件ポストに入れるんじゃなくて、自転車から玄関へぶん投げるアメリカンスタイルだ。しかし、配達の邪魔をしてくる犬やラジコン、スケボーに乗った少年、車などには注意しよう。4回ぶつかるとゲームオーバーになってしまうぞ。そして、ただ新聞を投げていてもダメだ。間違っておとくいさんの家の窓ガラスなどを壊してしまうと、次の日から新聞を取ってくれなくなってしまうぞ。シンプルだけど、ナカナカ面白味のあるゲームだよ。



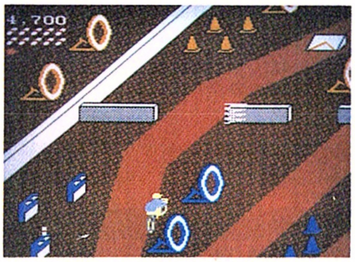
←白い家に新聞を配達。赤い所は「お客さんじゃないよ」



←白い家のおとくいさんに新聞をぶん投げろ！



↑赤い家にも新聞を投げていやがらせをしてしまえ！得点も入るんだ



↑全部配りおわったらイキナリモトクロスで得点かせぎステージになるのだ

F.C. ファミコン ●バンプレスト／来春発売予定／価格未定

マイライフマイラブ

人間の一生を楽しくシミュレート

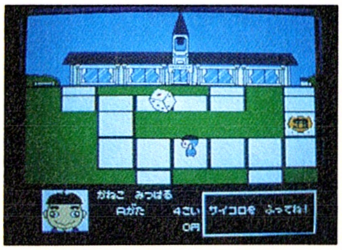
もう一回やり直せるなら愉快に生きよう

これまでキャラクターものを主としてきたバンプレストのオリジナル第一作だ。内容は人生シミュレーション。と、言ってもこれまでよくあったボードタイプの多人数でワイワイ、というゲームとはひと味違う。まず天使が神様に呼び出され、修業として人間界に降りるところから始まる。ここで人間として生まれる年（1950～80年から選べる）や名前、生まれる都道府県までさまざまなパラメータを設定。この時変な名前をつけると後々起こるイベントの中で友達にいじめられる。あとはボードゲーム形式に様々なイベントを経験しながら大人になるわけだが、このイベント数も豊富。お店に行けばおもちゃ、本、レコードすべて、きちんとその年代に合ったものが売られているし、テレビニュースでは実際に起きたニュースが報道されている。最近ならベルリンの壁崩壊など、とにかく内容がリアル。自分の人生で、あの時ああすればよかった、という後悔が誰にでも一度はあるはず。その時自分が選ばなかった方の選択肢をこのゲームでやり直せたりするわけだ。学力でトップになる、スポーツの超人になる、等ゲームの目的はあるけど、それをクリアしなくてもOK。楽しい人生をゲーム内でおくること、それが目的だ。

いい人生送ろー



←コウノトリに運ばれて人間界へ。変なコウノトリにあたると、設定と違う場所に運ばれちゃう



↑4才だから今は幼稚園。サイコロ振って出た数だけ進む。止まったところでイベントが待つ



↑TVを見ればニュースが。史実に基づいているのだ。これまで流行った流行語まで入ってる

ファミコン地獄耳

シャープがゲーム機内蔵形テレビを発売する過去、ファミコン内蔵形テレビC1を出したメーカーだけに、期待はアレだっ！

えっ！　いきなりマクラ無しで本題に……。マイク氏、どしたの？

ゲームボーイ版のドルアーガの塔がどうやら発売されるらしいっ！

うっ……この異常なハイテンポの秘密はっ!?

来年にはスーパーファミコン版マンホールが出るのやもしれぬ。マリオの映画化決定!!　主演はダスティン・ホフマンでクッパはアーノルド・シュワルツェネッガーって本当なのであるべしろうか？

ちょっとぉ、そんなに急いじゃって舌が回ってないじゃない……。

……うむ、わたしは今回から心を入れ替えたのじゃ。ホレ、仕事に手ぬきしちゃいかんと、任天堂の山内社長もヒラ坊も言っておる。くだらぬザレ事で行数かせぎをするなど、手抜きでなくして何という……。今日ゲームスタジオ入口で大堀を見たぁっ！

それ、ネタでもなんでもないじゃないよぉ。！付ければいいってもんじゃありませんっ。

……ということで、次号からは高密度ネタでガンガンぶっとばすぞっ!!

……ガチョーン！　業界きっての事情通とは思えぬ暴言。皆、こんなひとはさておき、バイバーイ。

わたしは次号もがんばるぞーい！ファミコン地獄耳は※※※じゃあ！

ニューソフトストリートもっと²編

●光栄から、パソコンで好評のシミュレーションゲーム「大航海時代」が、ファミコンで出る予定です。内容は、ポルトガルの貴族が船旅に出て、海賊退治をしたり、行商をしたりして名声を高めてゆく今までとは少し変わった感じのものです。

●ナグザットからは、PCエンジンCD−ROM用ソフトが発表されました。カプコンオリジナルの業務用ヒット作品の移植「1943改」。ほぼ完全な移植を目指すが、オリジナル面。独自のパワーアップが加えられるとのこと。

●ホームデータから出るPCエンジン用ソフト「サバイバンランナー」は、横スクロールのアクションゲームで、ポータブルPCを使っての対戦プレイができるかも…とのことです。

●メサイヤからは、PCエンジンの「モトローダー2」が予定されています。前にくらべてコース数がふえるそうです。

●データイーストの新作2本は、メガドライブ用ソフト「ミッドナイトレジスタンス」と「空牙」です。ミッド～は、アクション空牙はシューティングで共に業務用の移植です。

●キングレコードのGB用新作「ラブルセイバー」は「ミラクルロビット」のGB版。キャラはロボットで、全10面のアクション。

●テクノスジャパン「熱血高校ドッジボール部サッカー編」がGBでも発売されます。

●カプコンからスーパーファミコンソフトの新タイトルが急表された。アーケードの「エリア88」の移植です。コミック原作の横スクロールシューティングとのこと。

FAMI-COM. ●ファミコン

黒字はカセット、
青字はディスクを表わします。

発売日	タイトル	メーカー	価格
11		**月**	
2日	三国志II	光栄	¥14800
2日	京都財テク殺人事件	ヘクト	¥8500
16日	パズルボーイ(ディスク書き換えのみ)	アトラス	¥500※
22日	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	¥3980
28日	暴れん坊天狗	メルダック	¥6500
29日	ふしぎなブロビー・ブロバニアの危機	ジャレコ	¥5900
30日	ゾイド黙示録	トミー	¥6700
30日	テクモボウル	テクモ	¥6900
30日	パーマン	アイレム	¥5500
30日	パロディウスだ!	コナミ	¥5800
30日	迷宮の達人 大迷路	エポック社	¥5800
上旬	クロスファイアー	九娯貿易	¥6200
中旬	ラストハルマゲドン	ユタカ	¥9800
12		**月**	
7日	RUSH UP	ビスコ	¥6800(予)
7日	まじかるキッズ どろぴー	ビック東海	¥6000
7日	ワールドカップサッカー	テクモ	¥5800
7日	西遊記ワールドII 天上界の魔神	ジャレコ	¥5600
7日	千代の富士の大銀杏	フェイス	¥5800
7日	T.M.N.T	コナミ	¥7000
7日	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	アスミック	¥6500
7日	パジャマヒーロー	カプコン	¥6200
7日	TIMS of LORE	東宝	¥5300
14日	ワギャンランド2	ナムコ	¥5800
14日	グレムリン2	サン電子	¥6500
14日	KLAX	ハドソン	¥5800
14日	地獄・極楽丸	パック・イン・ビデオ	¥6200
14日	忍者クルセイダース「龍牙」	サミー工業	¥5500
14日	選抜プロ野球バトルスタジアム	アイ・ジー・エス	¥6800
19日	ジャンピンキッド ジャックと豆の木ものがたり	アスミック	¥5800
21日	赤川次郎の幽霊列車	キングレコード	¥6800
21日	ソードマスター	アテナ	¥5900
21日	ファミスタ'91	ナムコ	¥4900
21日	バーズテイル	ポニーキャニオン	¥6800
21日	地獄・極楽丸	パック・イン・ビデオ	¥6200
22日	ムサシの冒険	シグマ商事	¥6500
上旬	必殺仕置人	バンプレスト	¥7600
中旬	爆笑/愛の劇場	ココナッツジャパン	¥7300
中旬	メタルフレーム サイバスター	ジャレコ	¥5900
下旬	ドラドラドラ	ナツメ	¥5800
下旬	ベストプレープロ野球'90	アスキー	¥6800
下旬	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥5900
下旬	アドベンチャーズオブロロ2	ハル研究所	¥5900
	SDガンダムガチャポン戦士3 英雄戦記	バンダイ	¥6800
	ファミコン・トップマネジメント	光栄	¥9800
	大魔王ZARK伝説	J & U	¥6900
	オフザーケン	徳間書店	¥6400
	大怪獣デブラス	データイースト	¥6500
	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	¥7500
'91 年 1 月 以 降			
1月4日	じゅうべえくえすと	ナムコ	¥7800(予)
1月5日	ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城	コナミ	¥6500
1月25日	ジャッキーチェン	ハドソン	¥5800
1月中旬	ファミコン将棋 竜王戦	アイマックス	¥6500(予)
下月下旬	麻雀倶楽部永田町	ヘクト	¥9700
1月下旬	夢ペンギン物語	コナミ	¥5800(予)
1月下旬	ルーンマスター	ユタカ	¥8500
1月	ゴルフグランドスラム	ヘクト	¥9700
1月	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	¥6300
1月	いただきストリート 私のお店によってって	アスキー	¥6800(予)
1月	ダークロード	データイースト	¥6800
1月	AD & Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800
2月15日	マックス・ウォーリアー~惑星戒厳令~	バップ	¥5800
2月上旬	グランドマスター	バリエ	¥6500
2月中旬	ダブルドラゴン3~ザ・ロゼッタ・ストーン	テクノスジャパン	¥6200
2月中旬	ガンサイド	コナミ	¥5800(予)
2月	AD & Dヒルズファー	ポニーキャニオン	¥7800
2月	シャドウブレイン(ビデオ付)	ポニーキャニオン	¥9800
2月	不思議の海のナディア	東宝	¥6500
2月	パラソルヘンベえ おとぎの国は大さわぎ	エポック社	¥6500
2月	メタルマックス	データイースト	¥7800
2月	紫禁城	東映動画	¥5300
3月中旬	ラグランジュポイント	コナミ	未定
3月	AD & Dプールオブレイディアンス	ポニーキャニオン	¥9800
3月	シードッグ	ビック東海	¥6000
3月	スペースオペラ・大いなる神々	ソフトウェア興業	未定
3月	天地を喰らうII	カプコン	¥8500
3月	A列車で行こう	ポニーキャニオン販売	未定
4月	ドラゴンウォーズ	ケムコ	¥6300(予)

発売日未定

- 大いなる完/ヘクト/¥9700
- バトルボール/アスミック/未定
- ベースボール・ファイター/バップ/未定
- シャンカラ/アイ・ジー・エス/未定
- コンバットゾーン/BPS/未定
- メタルスレイダーグローリー/ハル研究所/未定
- シェラザード2/カルチャーブレーン/未定
- 神界/東映動画/9800(予)
- 帝都大戦/ポニーキャニオン販売/未定
- 株式道場パートII/ヘクト/未定
- 役満天国/任天堂/未定
- 鳳オウ伝説/ヒューマン/¥5900(予)
- 人生劇場II/タイトー/未定
- 幻獣創世記/日本物産/未定
- すごろクエスト/テクノスジャパン/未定
- ロケットレンジャー/ケムコ/¥6000
- おぼっちゃまくん/テクモ/未定
- シルバーサーガ●セタ/未定
- イースIIIワンダラーズフロムイース/ビクター音楽産業/未定
- おたくの星座/M&M/未定
- マイライフ・マイラブ/バンプレスト/未定
- ケオポリティク島における国家興亡論/アイレム/未定
- ジャストブリード/エニックス/未定
- ミニパット/ビクター音楽産業/未定
- 井手洋介名人の実戦麻雀II/カプコン/¥8500
- ジャングル大帝/タイトー/未定
- アルテンラルテン/タイトー/¥6400
- 重力装甲メタルストーム/アイレム/未定
- レジェンドオブヒーロートンマ/アイレム/¥4800(予)
- オーバーホライゾン/ホットビィ/未定
- 究極ハリキリスタジアムIII(仮)/タイトー/未定
- ロービー/ビック東海/未定
- 百の世界の物語/アスク講談社/¥5900(予)
- 大航海時代/光栄/未定
- チャンピオンシップボーリング/アテナ/未定
- ギミック!/サン電子/未定
- パラメデス2/ホットビィ/未定

SUPER FAMI-COM. ●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月21日	スーパーマリオワールド	任天堂	¥8000※
11月21日	F-ZERO	任天堂	¥7000※
12月1日	ボンバザル	ケムコ	¥6500※
12月16日	ポピュラス	イマジニア	¥8800
12月21日	パイロットウイングス	任天堂	¥8000※
12月21日	グラディウスIII	コナミ	¥7800※
12月21日	ファイナルファイト	カプコン	¥8500※
12月	アクトレイザー	エニックス	未定
1月	SDグレイトバトル新たなる挑戦	バンプレスト	¥8600※
2月	ガデュリン	セタ	¥8800※
2月	ジャンボ尾崎のホールインワン	ハル研究所	¥8900※
3月	ウルトラマン	バンダイ	¥7800※
3月	ドラッケン	ケムコ	¥8500※
3月	BIGRUN	ジャレコ	未定
3月	遥かなるオーガスタ	T & Eソフト	¥9800※
	イースIII	トンキンハウス	未定
	超魔界村	カプコン	未定
	スーパーR-TYPE	アイレム	未定
	ジェリービーン	CBSソニーグループ	未定
	ポッパーズ	サン電子	未定
	新・ゼルダの伝説	任天堂	未定
	シムシティ	任天堂	未定
	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	未定
	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	未定
	スーパープロフェッショナルベースボール(仮)	ジャレコ	未定
	ダライアスIIスペシャル	タイトー	未定
	ファイナルファンタジーV	スクウェア	未定
未定	エリア88	カプコン	価格未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月2日	エアロブラスターズ	ハドソン	¥6500
11月2日	デコボコ伝説(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
11月9日	カットビ!宅配くん	トンキンハウス	¥6500
11月23日	キックボール	メサイヤ	¥6200
11月23日	J.B.ハロルドシリーズ#1殺人クラブ(CD-ROM)	ハドソン	¥6500
12月7日	不思議の夢のアリス	フェイス	¥6400
12月7日	アベンジャー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
12月7日	ボンバーマン	ハドソン	¥5300
12月7日	サンダーブレード	NECアベニュー	¥7200
12月11日	メルヘンメイズ	ナムコ	¥5500
12月14日	ZIPANG	パック・イン・ビデオ	¥6200
12月14日	スピンペア	メディアリング	¥5900
12月14日	トイショップボーイズ	ビクター音楽産業	¥6200
12月14日	大旋風	NECアベニュー	¥7200
12月14日	バイオレントソルジャー	アイ・ジー・エス	¥6400(予)
12月14日	ワラビー!!	メサイヤ	¥6500
12月14日	チャンピオンレスラー	タイトー	¥6600
12月21日	アウトラン	NECアベニュー	¥7200
12月21日	クロスワイバー	フェイス	¥6780
12月22日	桃太郎伝説II	ハドソン	¥7200
12月下旬	バスティール(CD-ROM)	ヒューマン	¥6500
12月下旬	魔界プリンスどらぼっちゃん	ナグザット	¥6700
12月下旬	マスター オブ モンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	¥6500
12月下旬	クイズアベニュー(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
12月下旬	バーニングエンジェル	ナグザット	¥6700
12月	らんま½(CD-ROM)	メサイヤ	¥6800
12月	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX 3号」(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800
12月	天聖者	エイコム	¥7200(予)
1月18日	ジャッキーチェンのドラゴンロード	ハドソン	¥6500
1月中旬	ガルクライト~TDF2~(CD-ROM)	パック・イン・ビデオ	¥7800
1月	マンホール(CD-ROM)	サン電子)	未定
1月	TVスポーツ フットボール	ビクター音楽産業	未定
1月	お坊ちゃまくん	パック・イン・ビデオ	未定
1月	カダッシュ	タイトー	¥6600
1月	SCI	タイトー	¥7200
1月	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5500(予)
1月	オーバーライド	データイースト	¥6500
2月22日	ALDYNES(SG対応)	ハドソン	¥9800
2月下旬	パズルボーイ	日本テレネット	¥6400
2月	ザ・サイレントデバッカーズ	データイースト	¥6800
2月	パラソルスター	タイトー	¥6600
2月	パチ夫くん 幻の伝説(CD-ROM)	ココナッツジャパン	未定
3月下旬	エグザイル(CD-ROM)	日本テレネット	未定
3月下旬	ハイブレネーダー(CD-ROM)	日本テレネット	未定
3月	魔笛伝説アストラリウス(CD-ROM)	アイ・ジー・エス	¥6300
3月	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	未定
3月	レジェンド オブ ヒーロー トンマ	アイレム	¥7000(予)
3月	迷宮島Special	アイレム	未定
	CYBER CITY OEDO 808(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
	クライングドラゴン	アスミック	未定
	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
	ドラゴンブリード	アイレム	未定

未定	ハットリス	マイクロキャビン	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	ストライダー飛龍（SG対応）	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン（CD-ROM）	NECアベニュー	未定
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	未定
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	アドベンチャーアイランド（仮）	ハドソン	未定
未定	天外魔境II（CD-ROM）	ハドソン	未定
未定	ポピュラス（CD-ROM）	ハドソン	未定
未定	モンビット	ハドソン	未定
未定	ワンダラーズフロムイース（仮）（CD-ROM）	ハドソン	未定
未定	PC原人II	ハドソン	未定
未定	ドラえもんII（仮）	ハドソン	未定
未定	コブラII・伝説の男	ハドソン	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	ああっ女神さまっ	メサイヤ	未定
未定	改造町人シュビビンマン2～新たなる敵～	メサイヤ	未定
未定	スプレンディド・サーガ	メサイヤ	未定
未定	魔物ハンター妖子～魔界からの転校生（CD-ROM）	メサイヤ	未定
未定	モトローダー2	メサイヤ	未定
未定	IT CAME FPOM THE DESERT（CD-ROM）	ビクター音楽産業	未定
未定	ソーサリアン	ビクター音楽産業	未定
未定	ダブルリング	ナグザット	未定
未定	三国志～英傑天下に望む～（CD-ROM）	ナグザット	￥8800
未定	囲碁の達人（仮）	ホームデータ	未定
未定	戦国関東三国志（CD-ROM）	インテック	未定
未定	BURAI 八玉の勇士の旅立ち（CD-ROM）	リバーヒルソフト	未定
未定	盟約の定義（仮）	ヒューマン	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	サバイバルランナー	ホームデータ	未定
未定	1943改（CD-ROM）	ナグザット	未定
未定	都市転送計画～エターナルシティ～（仮・CD-ROM）	ナグザット	未定
未定	神聖刻紀ブリーダーズ・ワース（CD-ROM）	メサイヤ	未定
未定	スプラッシュレイク（CD-ROM）	NECアベニュー	未定
未定	ダウンロードII（CD-ROM）	NECアベニュー	未定
未定	立体将棋（CD-ROM）	NECアベニュー	未定

MEGA DRIVE ●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月2日	鮫！鮫！鮫！	東亜プラン	￥6500
11月16日	グラナダ	ウルフチーム	￥6800
11月21日	アイラブミッキーマウス　ふしぎのお城大冒険	セガ	￥4800
11月22日	メガパネル	ナムコ	￥4900
11月下旬	ジャンクション	マイクロネット	￥6000
12月1日	シャドーダンサーザシークレットオブシノビ	セガ	￥6000
12月14日	アトミックロボキッド	トレコ	￥6800
12月14日	ぎゅわんぶらあ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	￥6800
12月14日	エレメンタルマスター	テクノソフト	￥6800
12月15日	ゲイングランド	セガ	￥6000
12月15日	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	セガ	￥4800
12月18日	デンジャラスシード	ナムコ	￥5800
12月20日	ダライアスII（仮）	タイトー	￥8900
12月20日	クラックダウン	セガ	￥6000
12月22日	モンスタアーレア	セガ	￥6000
12月上旬	ヘビーユニット	東宝	￥6400（予）
12月下旬	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	￥6800
12月下旬	ガイアレス	日本テレネット	￥8400
12月下旬	火激	ホットビィ	￥7700
12月下旬	究極タイガー	トレコ	￥7500
12月	スタークルーザー	メサイヤ	￥7300
12月	スーパーエアウルフ	九娯貿易	￥6200
12月	ハードドライビング	テンゲン	￥5900
1月中旬	シーザーの野望	マイクロネット	￥8800
1月下旬	エアロブラスターズ（仮）	カネコ	未定
1月	ヴァザム	トレコ	￥6800（予）
1月	ジノーグ	メサイヤ	￥6500
1月	新～夜叉円舞曲～	ウルフチーム	未定
1月	三国志・乱世の英雄たち（仮）	セガ	未定
1月	VERYTEX	アスミック	未定
1月	ヴォルフィード	タイトー	未定
1月	ミッドナイトレジスタンス	データイースト	￥6800
2月	アドバンスド大戦略	セガ	未定
2月	ソニックザヘッジホッグ（仮）	セガ	未定
3月下旬	ヴァリスIII	日本テレネット	未定
3月下旬	雀偵物語	日本テレネット	未定
3月	空牙	データイースト	￥6800
3月	シャイニング＆ダクネス	セガ	未定
未定	スーパーライセンス（仮）	セガ	未定
未定	モンスターワールドIII	セガ	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	魔物ハンター妖子～第7の警鐘～	メサイヤ	￥6500
未定	レディーホーク（仮）	ゲームアーツ	未定
未定	アマ・テラス（仮）	講談社経営総研	未定
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定
未定	スーパープロフェッショナルレスリング（仮）	ヒューマン	未定
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
未定	ロード・バスターズ	日本テレネット	￥6800
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	ゼロウィング	東亜プラン	未定
未定	ベルリンの壁（仮）	カネコ	未定
未定	ラングリッサー	メサイヤ	未定
未定	タスクフォース・ハリアー	トレコ	未定
	〈ゲームギア用ソフト〉		
11月10日	対戦麻雀・好牌	セガ	￥3500
12月8日	ワンダーボーイ	セガ	￥3500
12月15日	G-LOC（仮）	セガ	￥3500
12月15日（予）	倉庫番	リバーヒルソフト	￥3800（予）
12月22日	ザ・プロ野球'90	セガ	￥3500
12月22日	ドラゴン・クリスタル	セガ	￥3500
12月下旬	ポップブレーカー	マイクロキャビン	￥3800
12月	上海II	サン電子	￥3800
12月	メイズ・シンドローム	セガ	￥3500
12月	サイコワールド	セガ	未定
12月	パックマン	ナムコ	未定
1月	キネコ	セガ	未定
1月	タロット占い（仮）	セガ	未定
1月	ゴルフ（仮）	セガ	未定
1月	スーパーゴルフ	シグマ商事	未定
1月	ジャンクション	マイクロネット	未定
2月	ベルリンの壁（仮）	カネコ	未定
3月	ウッディポップ	セガ	未定
3月	ファンタジーゾーンG（仮）	サンリツ電気	

発売日未定

●ヘッドバスター／メサイヤ／未定
琉球／フェイス／未定
●GG忍／セガ／未定
●ファンタジーゾーン3／セガ／未定
●スペースハリアー3／セガ／未定
●OUT RUN／セガ／未定
●エイリアンストーム／セガ／未定
●アレックスキッド／セガ／未定
●ゴールデンアックス／セガ／未定
●大戦略（仮）／システムソフト／未定
●ラジ吉伝説／マイクロキャビン／未定
●ガンマ（仮）／GENKI／未定

GAME BOY ●ゲームボーイ

ゲームボーイソフトの価格はすべて税込みです。

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月9日	ふしぎなブロビー・プリンセスブロブを救え	ジャレコ	￥3400※
11月9日	F1レース	任天堂	￥2600※
11月9日	トランプボーイII	パック・イン・ビデオ	￥3500※
11月16日	パックマン	ナムコ	￥3500※
11月16日	アレサ	やのまん	￥3500※
11月16日	パラソルへんべえ　虹の大冒険	エポック社	￥3300※
11月30日	キャデラック	ヘクト	￥3300※
11月30日	GO！GO！TANK	コピアシステム	￥3400※
11月30日	バトル・ブル	セタ	￥3500※
12月7日	ちびまる子ちゃん・おこづかい大作戦	タカラ	￥3400※
12月7日	ころダイス	キングレコード	￥3300※
12月7日	スコットランドヤード	東映動画	￥3500※
12月7日	ヘッドオン	テクモ	￥3300※
12月7日	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	￥3980※
12月7日	ネイビーブルー'90	ユース	￥3500※
12月7日	熱血硬派くにおくん・番外乱闘編	テクノスジャパン	￥3500※
12月7日	バブルボブル	タイトー	￥3600※
12月7日	ペインターモモピー	シグマ商事	￥3300※
12月11日	スパルタンX	アイレム	￥3500※
12月13日	ドラゴンテール	アイマックス	￥3500※
12月14日	ネコジャラ物語	ケムコ	￥3300※
12月14日	KLAX	ハドソン	￥3500※
12月14日	マジカルザウルス	ナツメ	￥3090※
12月14日	銀河	ホットビィ	￥3500※
12月14日	ポケットスタジアム	アトラス	￥3300※
12月14日	SAGA2　秘宝伝説	スクウェア	￥4800※
12月21日	グレムリン2　新種誕生	サン電子	￥3400※
12月21日	突撃！ポンコツタンク	ハル研究所	￥3300※
12月21日	モンスターメーカー	ソフエル	￥3500※
12月21日	バブルゴースト	ポニーキャニオン販売	￥3090※
12月21日	石田芳夫の詰碁パラダイス	ポニーキャニオン販売	￥3400※
12月25日	飛龍の拳外伝	カルチャーブレーン	￥3500※
12月上旬	鬼忍降魔録ONI	バンプレスト	￥3800※
12月中旬	ポン太とヒナ子の珍道中友情編	ナグザット	￥3400※
12月中旬	バトルユニット ゼオス	ジャレコ	￥3400（予）
12月	ゴジラくん怪獣大行進	東宝	￥3500※
12月	PRI・PRI	サン電子	￥3200※
12月	LEGEND	クエスト	未定
12月	ハットリス	BPS	￥3300※
12月	カプコンクイズ	カプコン	￥3500※
1月8日	コントラ	コナミ	￥3500※
1月中旬	F1スピリット	コナミ	￥3500※
1月中旬	突撃ぱれいしょんず	アトラス	￥3300※
1月中旬	ファイナルリバース	東映動画	￥3400※
1月下旬	ライサンダー	日本物産	￥3600※
1月	茶々丸パニック	ヒューマン	￥2900※
1月	戦国忍者くん	UPL	未定
1月	TWIN	アテナ	￥3500※
1月	タイトーチェイスH.Q.	タイトー	未定
1月	トリックル	メデム	￥3300※
1月	ウィザードリィ外伝I（仮）	アスキー	￥4635※
2月8日	鬼ヶ島パチンコ店	ココナッツジャパン	￥3500※
2月上旬	カーブノア	コナミ	￥3500（予）
2月中旬	三毛猫ホームズの騎士道	アスク講談社	￥3500（予）
2月	ミッキーマウス	ケムコ	￥3090※
2月	バーガータイムスペシャル	データイースト	￥3300※
2月	ジェムジェム	ビック東海	￥3500※
3月1日	ファーステスト・ラップ	バップ	￥3300※
3月	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	￥4000（予）
3月	天神怪戦2	メルダック	未定
3月	フリートコマンダーVS	アスキー	￥4500（予）
3月	レジェント 明日への翼	クエスト	未定
4月	熱血高校ドッジボール部～サッカー編	テクノスジャパン	未定
未定	アスミッくんワールドII	アスミック	未定
未定	メガリット	アスミック	未定
未定	エモやんの20倍プロ野球	ヘクト	￥3800※
未定	ソロモンズ倶楽部	テクモ	￥3300※
未定	レインボーチップス	カネコ	￥3200※
未定	バルーンキッズ	任天堂	未定
未定	ヴァトルギウス	アイ・ジー・エス	未定
未定	ミニパット	ビクター音楽産業	未定
未定	ダンジョンランド	エニックス	未定
未定	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	未定
未定	鉄道王II	デービーソフト	￥3500※
未定	SDヒーロー列伝	バンプレスト	未定
未定	元祖ヤンチャ丸（仮）	アイレム	未定
未定	Mr.珍のグルメパラダイス	セタ	￥3500※
未定	怒りの要塞	ジャレコ	未定
未定	ラブルセイバー	キングレコード	未定
未定	アイスホッケー（仮）	アテナ	未定
未定	セレクションII	ケムコ	未定



CALENDER

11/2(金)	ファミコン必勝本Vol.22・23合併号発売 Ⓒ三国志II(光栄)発売 Ⓒ京都財テク殺人事件(ヘクト)発売 Ⓒクロスファイアー(九娯貿易)発売 PCエアロブラスターズ(ハドソン)発売 PCデコボコ伝説(CD-ROM)(日本テレネット)発売 M鮫!鮫!鮫!(東亜プラン)発売
3(土)	
4(日)	
5(月)	
6(火)	
7(水)	
8(木)	
9(金)	GBふしぎなブロビー(ジャレコ)発売 GBF1レース(任天堂)発売 GBトランプボーイII(パック・イン・ビデオ)発売 PCカットビ!宅配くん(トンキンハウス)発売
10(土)	Ⓒラストハルマゲドン(バンダイ)発売 GG対戦麻雀・好牌(セガ)発売
11(日)	
12(月)	
13(火)	
14(水)	
15(木)	
16(金)	Ⓓパズルボーイ(アトラス)発売 GBパックマン(ナムコ)発売 GBアレサ(やのまん)発売 GBパラソルへんべえ虹の大冒険(エポック社)発売 Mグラナダ(ウルフチーム)発売
17(土)	
18(日)	
19(月)	
20(火)	
21(水)	スーパーファミコン(任天堂)発売 SFスーパーマリオワールド(任天堂)発売 SFF-ZERO(任天堂)発売 Mアイラブミッキーマウス(セガ)発売
22(木)	Ⓒサンリオカーニバル(キャラクターソフト)発売 Mメガパネル(ナムコ)発売
23(金)	PCキックボール(メサイヤ)発売 PCJ・Bハロルドシリーズ#1殺人クラブ(CD-ROM)
24(土)	
25(日)	
26(月)	
27(火)	
28(水)	Ⓒ暴れん坊天狗(メルダック)発売
29(木)	Ⓒふしぎなブロビー(ジャレコ)発売
30(金)	Ⓒゾイド黙示録(トミー)発売 Ⓒテクモボウル(テクモ)発売 Ⓒパーマン(アイレム)発売 Ⓒパロディウスだ!(コナミ)発売 Ⓒ大迷路(エポック社)発売 GBバトルブル(セタ)発売 GBキャデラック(ヘクト)発売 GBGO!GO!TANK(コピアシステム)発売
12/1(土)	Ⓒシャドーダンサー(セガ)発売 SFボンバザル(ケムコ)発売
2(日)	
3(月)	
4(火)	

AFTER THE GAME

●誌名変更にともない次号より内容も大きく変わります。でもこの5年間大切にしてきた必本スピリットは不滅なのですだよ。気合はいりすぎて語尾が変だ。じゃ!(冊)

●SUPERな雑誌に生まれ変わるのに向け、編集部もOA化進行中。あらゆるデータをパソコンで管理したいんだけどなかなか骨が折れる。頑張るぞ、おー! (あや)

●恋をすると、今までの自分を反省して、できるだけ誠実になりたいと願う。信頼されたいと願う。以上最近毎日考えていること。皆さん恋してますか? (根本)

●なんか一つの時代が終わったって感じだなあ。などと感傷にひたるヒマが無い。次はいよいよHIPPON SUPER!のスタート。今後ともヒッポンをヨロシク! (ハルク)

●増刊コミック「ファンタジーランド」は11月8日発売。「必勝本」でお馴染みのマンガ家や作家の方々が大活躍してくれています。ぜひ読んで下さい。 (マッキー)

●最近、自分の囲りが、あわただしく変化している。それに追いつけない自分がもどかしい。あー早く1人前となりたいと切実に思う今日このごろです。 (さく)

ファミコン必勝本
1990年11月16日・12月7日号合併号
Vol.22・23

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 編集部:03-239-0237
営業部:03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所

雑誌コード27801-12/7
Printed in Japan



ファミコン必勝本
11月16日・12月7日号
1990年12月7日発行
第5巻第22・23号(通巻104号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC
特別定価 490円(本体476円)

©JICC 1990 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-12/7